5/2022 ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

СОЗДАЙ СВОЙ МИР

Какой биом лучше?

СПРАВОЧНИК АЛХИМИКА

Зелья полезные и боевые

ТАЙНЫ ПУСТЫНЬ

Древние храмы и пирамиды

КОСМИЧЕСКАЯ БАЗА

ТВОЙ ДОМ В ДРУГИХ МИРАХ

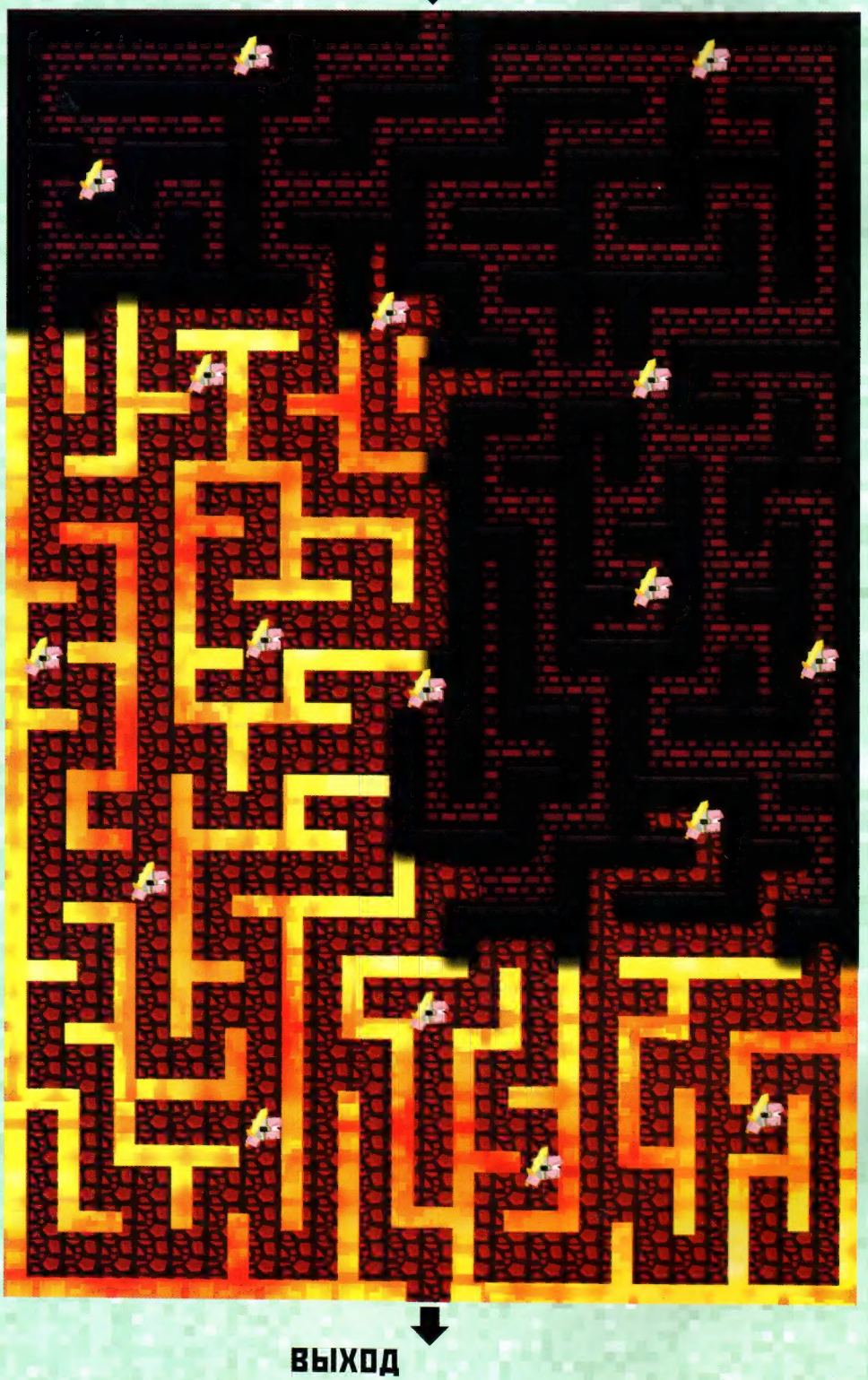
6+

ЛЕВ
4 607092 442600 22005

ПУТЬ ГЕРОЯ

Задание от Монти

Пройди по лабиринту так, чтобы не встретить ни одного зомби.



Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

АЛХИМИЯ 4

ДРЕВНИЙ ХРАМ 10

МОБЫ НИЖНЕГО МИРА 18

ПОЧТА 20

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА 22

КУБ 24

ИГРОВЫЕ МИРЫ 30

ЛАБОРАТОРИЯ ЧАРОДЕЯ 34

ПУСТЫНЯ 38

ПРОВЕРЬ СЕБЯ! 42

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 5 (26) сентябрь 2022

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.

Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Заместитель главного редактора Екатерина Прянник.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Александры Алёхиной.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 22-1130.
Тираж 55 000 экз.
Подписано в печать 07.09.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 09.2022.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

АЛХИМИЯ

ЧАСТЬ 1

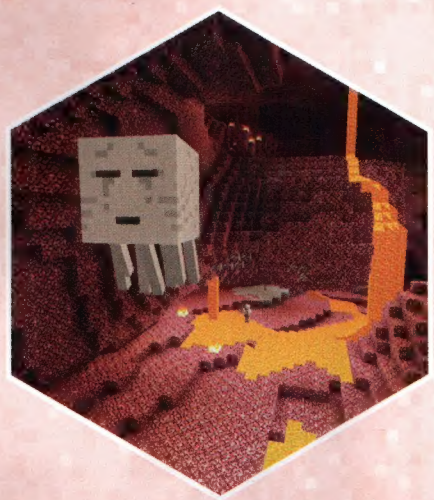
Стать алхимиком — долгая и трудоёмкая работа. Наши советы помогут тебе постичь это искусство. Твои друзья непременно поблагодарят тебя за возможность исследовать морское дно или сразиться с драконом Края.

ВАРОЧНАЯ СТОЙКА

С помощью варочной стойки можно готовить разнообразные зелья. Для её создания нужны три булыжника и огненный стержень. Такой стержень получить непросто. Придётся пойти в Нижний мир. Там следует отыскать крепость — она похожа на большой замок с тёмными стенами. Внутри этой крепости ты найдёшь ифрита, огненного монстра. Кроме того, ифриты водятся в иглу (домиках из холодных биомов). Одолев ифрита зачарованным оружием (чары добычи 3-го уровня), ты с вероятностью 50 на 50 сможешь достать до четырёх огненных стержней.

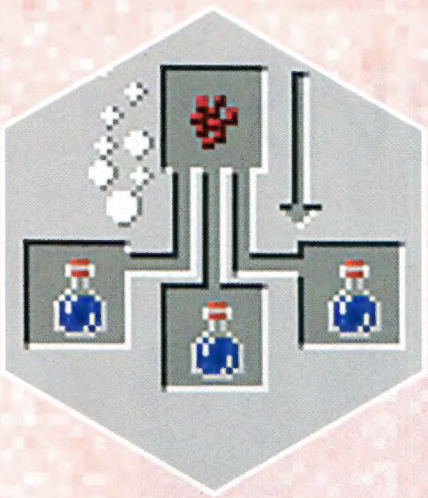
СОЗДАНИЕ КОЛБ И ЗЕЛИЙ

Чтобы сварить зелье, необходимы колбы. Они делаются из обычного стекла. А стекло можно получить, переплавив песок в печке. Если соединить колбу с зельем и порох, получишь разлетающееся зелье. А если к такому зелью добавить дыхание дракона Края, то зелье станет оседающим. О нём подробно рассказано на странице 9. Эффекты зелий можно накладывать на стрелы.



ЭТО ПОРОХ!

Для создания разлетающихся зелий нужен порох. Можно добыть его, уничтожая криперов, ведьм и гастов (они живут в Нижнем мире). Из пороха можно создать огненные шары, фейерверки и блоки динамита.



ГРУБОЕ ЗЕЛЬЕ

Чтобы сделать его, нужно наполнить колбу водой и поместить её в варочную стойку, а затем добавить нарост. Это растение можно найти в крепости Нижнего мира или самому вырастить на песке душ.

ИЗМЕНЕНИЕ ЗЕЛИЙ

С помощью различных ингредиентов алхимики могут изменять действие своих зелий (делать их мощнее, продлевать эффект и т. д.).
К таким модификаторам относятся красная пыль, порох, приготовленный паучий глаз и светопыль.

НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНОЕ ЗЕЛЬЕ

Непримечательное зелье можно использовать для создания зелья слабости. Для его приготовления нужен сахар. Сахарный тростник можно вырастить самому, это не настолько редкий ингредиент, как, например, слеза гаста.

МОЛОКО

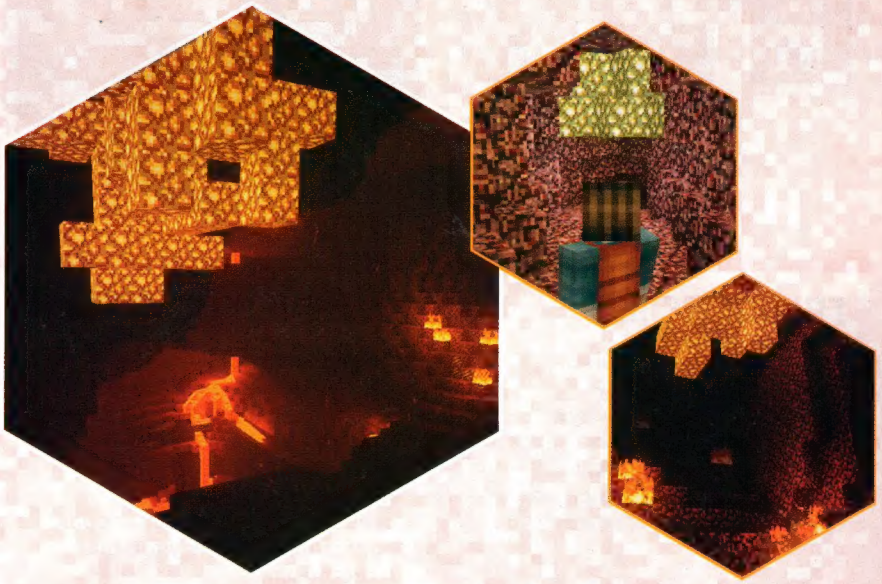
Молоко помогает нейтрализовать вредное действие зелий, ядов или ослабить «дурное знамение» (после победы над атаманом разбойников). Не забывай, что молоко снимает любые эффекты зелий, как плохие, так и хорошие!

ГЛАЗА В ГЛАЗА

Приготовленный паучий глаз, который используется для создания зелья слабости, может также превратить зелье ускорения в зелье замедления, а зелье ночного зрения — в зелье невидимости. Чтобы приготовить глаз, тебе понадобятся сам глаз паука, сахар и грибы.

АЛХИМИЯ

ЧАСТЬ 2



СВЕТОПЫЛЬ

В алхимии с помощью светопыли можно увеличить мощность зелий, но в большинстве случаев это уменьшит продолжительность их действия. А ещё она отменяет воздействие красной пыли на зелье. Светопыль можно найти в Нижнем мире, и она вряд ли будет просто лежать на земле, придётся её поискать. Иногда светопыль выпадает из побеждённых ведьм.

МОРКОВЬ

Её тоже используют в приготовлении зелий. Есть несколько вариантов, где добыть морковь. Первый вариант — ищи деревню. Если деревня достаточно развита, то ты, скорее всего, сможешь собрать морковь прямо там, на грядках. Второй вариант — морковь может выпасть из зомби (но тут тебе понадобится удача, вероятность выпадения моркови — всего 25%).

КРОЛИЧЬЯ ЛАПКА

С помощью моркови или одуванчика можно приманить кролика. Вероятность, что из него выпадет кроличья лапка, всего 10% (если на оружии чары добычи 3-го уровня, то 19%). Лапка используется для приготовления зелья прыгучести.

МОРКОВНАЯ ФЕРМА

Чтобы начать выращивать морковь, нужно вспахать землю мотыгой и посадить овощи. Не забудь увлажнить землю, поместив рядом блок воды. Когда придёт пора собирать урожай, ты сможешь получить от 2 до 4 морковок. Лучше опустошить только половину грядок и сразу же посадить новую морковь, тогда она всегда будет под рукой.

ЛАВОВЫЙ КРЕМ

С его помощью ты сможешь приготовить зелье огнестойкости. Чтобы создать лавовый крем, понадобятся два элемента, которые не так просто найти в мире игры: слизь и огненный порошок. Тебе придётся отправиться на поиски слизней и ифритов. Или найти панд, они иногда чихают слизью.

СПЕЛЫЙ И БЕЗ КОСТОЧЕК

Арбузы — это фрукты, которые растут в джунглях. Их ломтики используются для приготовления зелья лечения. Можешь купить арбуз у деревенского жителя, но будь готов отдать изумруды. Фермер продаст тебе арбуз, только если у тебя с ним уже установились хорошие отношения.

МЕМБРАНА ФАНТОМА

Фантом прилетает к тебе, если ты не спишь больше трёх дней подряд. Победив его, ты сможешь подобрать мембрану, которая пригодится для зелья медленного падения. С его помощью ты не получишь урон, если упадёшь на землю с высоты. Приручённые кошки тоже могут принести мембрану (вероятность — 3,22% каждую ночь).

ИГЛОБРЮХ

Единственный способ добыть эту рыбу — взять удочку и отправиться на рыбалку в тёплые воды. Можешь ждать, когда клюнет, а можешь просто ударить эту рыбу, пока она плавает под водой. Чтобы увеличить шансы на удачный улов, советую наложить на удочку чары приманки, они уменьшат время ожидания клёва.

ПАУЧИЙ ГЛАЗ

Этот ингредиент можно получить в сражении с пауками, с пещерными пауками (они появляются в заброшенных шахтах) и с ведьмами. Из ведьмы может выпасть до 6 паучьих глаз. А ещё глаза можно найти в сундуках пустынного храма (вероятность — 28,7%).

ОГНЕННЫЙ ПОРОШОК

Огненный порошок получается после переработки огненного стрежня. Такой порошок пригодится для создания ока Края, огненного шара, лавового крема или зелья силы. Если положить огненный порошок в колбу с водой, получишь непримечательное зелье. А ещё огненный порошок — топливо, которое активирует варочную стойку.

АЛХИМИЯ

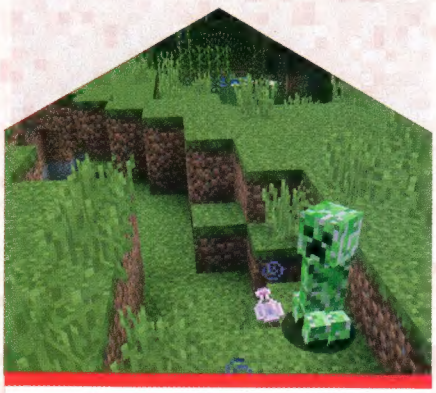
ЧАСТЬ 3

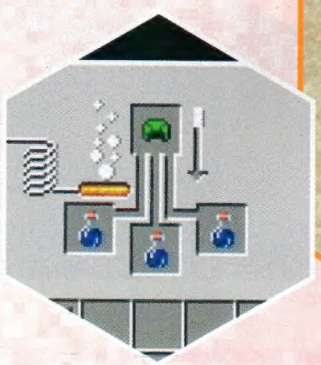
НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Это зелье позволяет видеть даже в полной темноте. Оно также пригодится для исследования подводной крепости. Чтобы его приготовить, положи в грубое зелье золотую морковь. Её можно сделать из обычной моркови и восьми золотых самородков. Некоторые фермеры в деревнях готовы продать тебе золотую морковь — три морковки за три изумруда.

СЛЕЗА ГАСТА

Эта слеза используется для приготовления непримечательного зелья (основы для зелья слабости). Если добавить её в грубое зелье, получится зелье регенерации. Чтобы добыть эту слезу, нужно отправиться в Нижний мир и найти гаста.



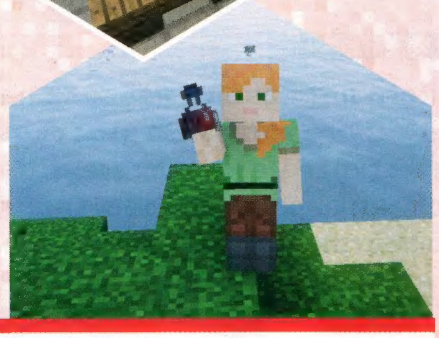


НЕВИДИМОСТЬ

Как понятно из названия, это зелье сделает твоего персонажа невидимым. Но обрати внимание, что твоя броня и оружие, которое ты держишь в руках, останутся видимыми. Чтобы получить это зелье, нужно смешать приготовленный паучий глаз с зельем ночного зрения.

ЧЕРЕПАШЬЯ МОЩЬ

Если смешать черепаший панцирь (он делается из щитков, выпадающих из черепах) с грубым зельем, получится зелье черепашьей мощи. Оно подарит тебе эффект замедления 4-го уровня и сопротивления урону 3-го уровня на 20 секунд. А если добавить туда красную пыль, то эффект зелья увеличится до 40 секунд. Если вместо красной пыли положить светопыль, то продолжительность действия не изменится, но само зелье станет мощнее (замедление — 6, сопротивление — 4).

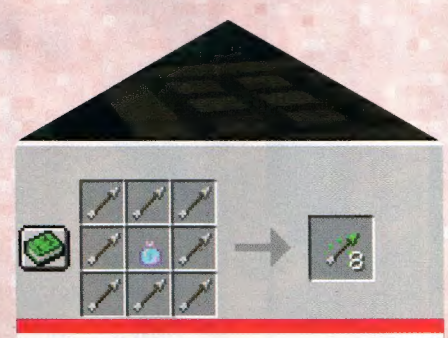


ОГНЕСТОЙКОСТЬ

Это очень мощное зелье, оно поможет не бояться пламени. Даже пройдя по лаве, ты не получишь никакого урона. А огненные шары, которые будут в тебя швырять ифриты или гасты, не причинят никакого вреда. Но для приготовления такого снадобья понадобится лавовый крем. Время действия зелья — 3 минуты. С помощью красной пыли можно продлить время действия до 8 минут. Порох сделает это зелье разлетающимся, и тогда время его действия составит 2 минуты 15 секунд. А потом, добавив драконье дыхание, можешь сделать зелье оседающим. А если добавить в оседающее зелье красную пыль, то его действие будет длиться 2 минуты.

ЗЕЛЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Это зелье позволяет мгновенно восстановить 2 сердечка (4 очка здоровья). В отличие от большинства зелий у него нет времени длительности. Для приготовления понадобится сверкающий ломтик арбуза (он делается с помощью 7 кусочков золота). Помести этот ломтик в грубое зелье. С помощью светопыли можно усилить мощность зелья до 2-го уровня. В этом случае оно будет восстанавливать 4 сердечка (8 очков здоровья). Добавка пороха превратит это зелье в разлетающееся. Если ты бросишь такое зелье в зомби, он потеряет от 2 до 4 сердечек (в зависимости от уровня зелья). Ты даже можешь сделать это зелье оседающим, чтобы восстанавливать здоровье своих друзей и наносить урон зомби.

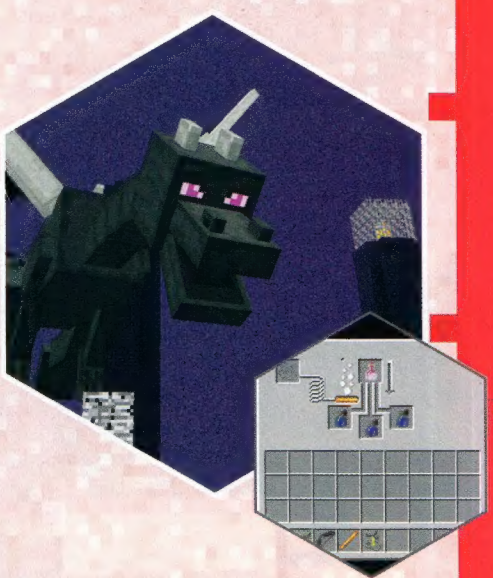


ВОЛШЕБНЫЕ СТРЕЛЫ

С помощью оседающего зелья можно создать волшебные стрелы. Помести в центр зелье и окружи его восемью стрелами. В итоге ты получишь восемь стрел, на которые наложен эффект выбранного зелья.

ЭКОНОМИЯ

Если хочешь приготовить грубое зелье, положи на варочную стойку нарост из Нижнего мира и 3 колбы с водой. В результате ты получишь 3 грубых зелья, но потратишь всего один нарост. Лучше всегда загружать варочную стойку на максимум, чтобы получать как можно больше зелий.



ДРАКОНЬЕ ДЫХАНИЕ

С помощью пустой колбы можно собрать дыхание дракона Края. Такие колбы понадобятся для создания оседающих зелий. Брось оседающее зелье на землю. Оно оставит след, который будет передавать эффект этого зелья каждому игроку или монстру, наступившему в этот след.

ДРЕВНИЙ ХРАМ

Этот храм построила моя подруга Сэнди Ракуш. Почитай её советы.

ЧАСТЬ 1

Много лет назад я набрела на потайной вход, спрятанный на склоне песчаного холма. За ним скрывался древний подземный храм. Это открытие навело меня на мысль построить базу по канонам древних архитекторов. Она станет достойной обителью для фараона! Посмотри, как здорово я устроилась посреди пустыни!

ДЕРЕВНЯ СРЕДИ ДЮН

ОАЗИС

Высокие деревья, яркие цветы и водоёмы — признаки богатой экосистемы.

ПРОФЕССОР СЭНДИ РАКУШ

Привет! Я Сэнди, здешний археолог. Меня притягивают неразгаданные тайны древних строений. Например, кто построил все эти храмы? И главное, зачем?

СТАТУИ ВОДОНОСОВ
СТАТУЯ ФАКЕЛЬЩИКА
ПАРАДНЫЙ ВХОД
РЕКИ, ОКАЙМЛЁННЫЕ КОЛОННАМИ
МАЯКИ, ОТПУГИВАЮЩИЕ МОБОВ
Защити свой оазис от незваных гостей! Разожги по периметру несколько костров.

ВИД ИЗНУТРИ

ЧАСТЬ 2

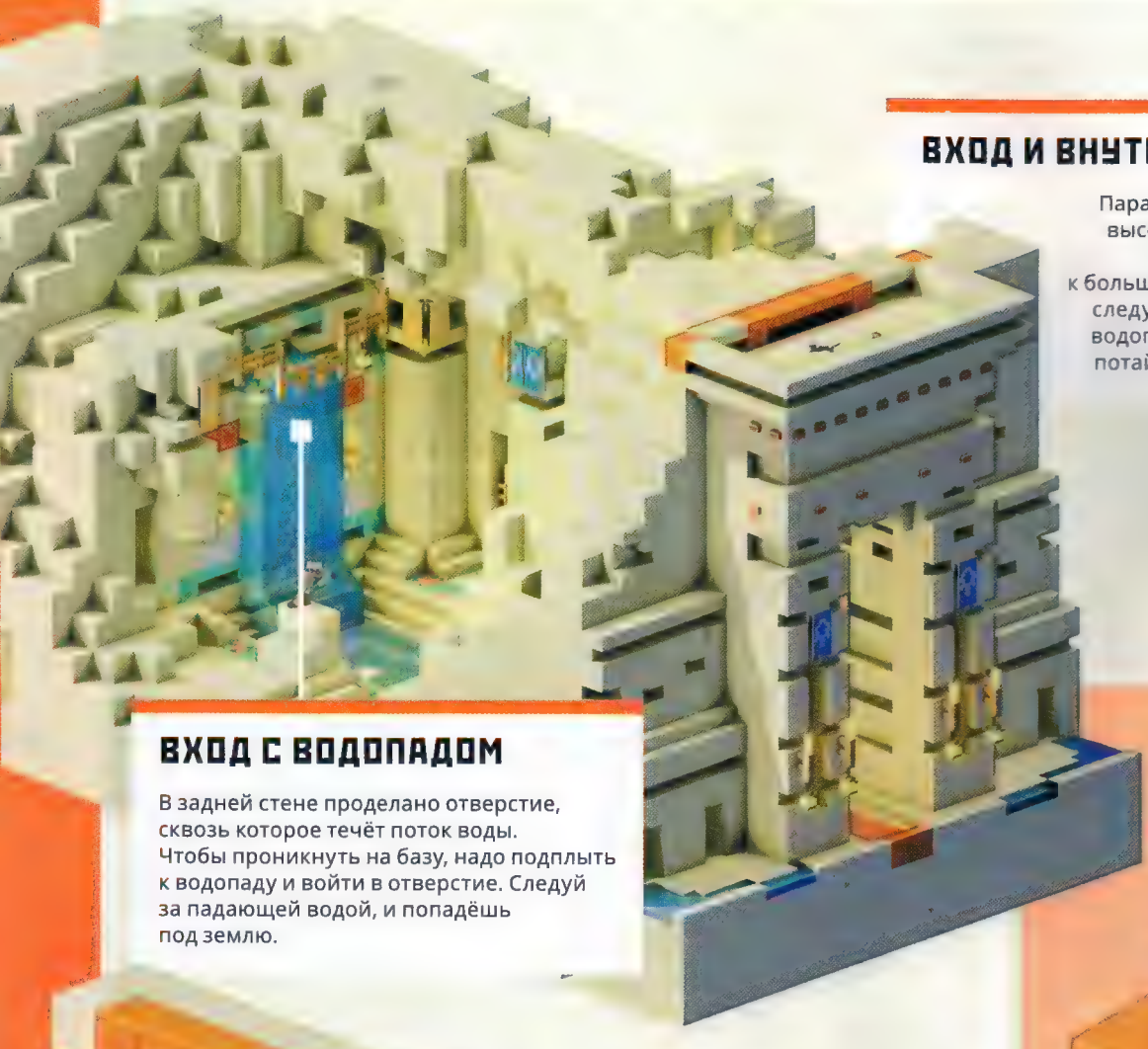
Меня вдохновляли таинственные пирамиды в пустыне. База спрятана глубоко под землёй, и войти туда может только тот, кто знает, где искать. Незваные гости попадутся в хитрые ловушки!

ВХОД ЧЕРЕЗ ВОДОПАД
ЗАЩИТНЫЙ ЛАБИРИНТ
Неподготовленный путник непременно заблудится среди тёмных изгибов и тупиков, полных кровожадных мобов.
ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ПАРКУР
Горячая лава, опасные повороты, узкие карнизы — пройти эту трассу не так-то просто.
ЗОНА ДЛЯ КРАФТА

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 3

Древние здания — они и на вид должны быть древние! Соорудить такое строение — задача непростая. Но я подскажу, как сделать так, чтобы база выглядела на все свои 3000 лет.



ВХОД И ВНУТРЕННИЙ ДВОР

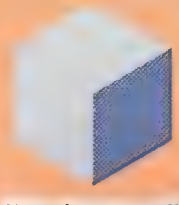
Парадный вход, поднятый высоко над землёй, ведёт во внутренний двор к большому бассейну. Сквозь следующие ворота стекает водопад, за которым скрыт потайной вход в гробницу.

ВХОД С ВОДОПАДОМ

В задней стене проделано отверстие, сквозь которое течёт поток воды. Чтобы проникнуть на базу, надо подплыть к водопаду и войти в отверстие. Следуй за падающей водой, и попадёшь под землю.

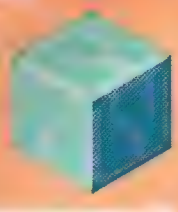
СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

Поскольку база расположена в пустыне, фундамент построен из разных видов песчаника. Для контраста добавлен красный песчаник. Декоративные детали сделаны из шлифованного кварца, призмариновых кирпичей и оранжевой глазурованной терракоты. Источником света служат жаровни на внешней стене.

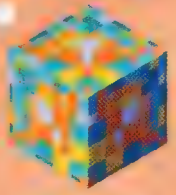


Шлифованный кварц

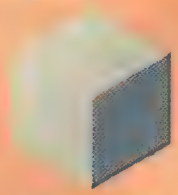
Красный песчаник



Призмариновый кирпич



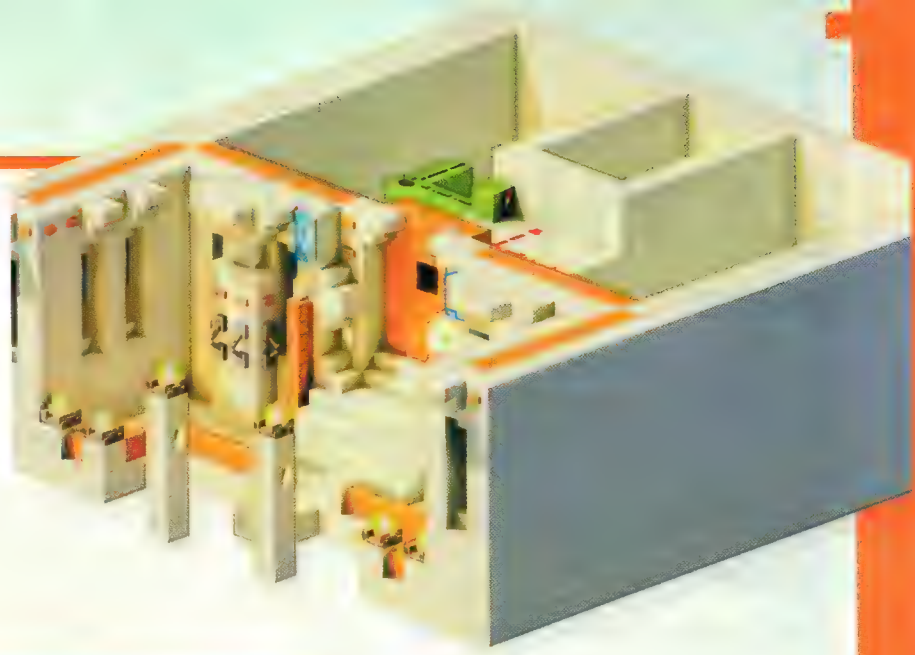
Оранжевая глазурованная терракота



Песчаник

ТАЙНАЯ БАЗА

Сама база находится глубоко под лавовой дорожкой для паркура, и попасть туда можно только через потайную дверь в конце этой дорожки. Чтобы найти эту дверь, надо решить головоломку — потянуть рычаги в нужном порядке. После этого секретный механизм откроет путь на базу.

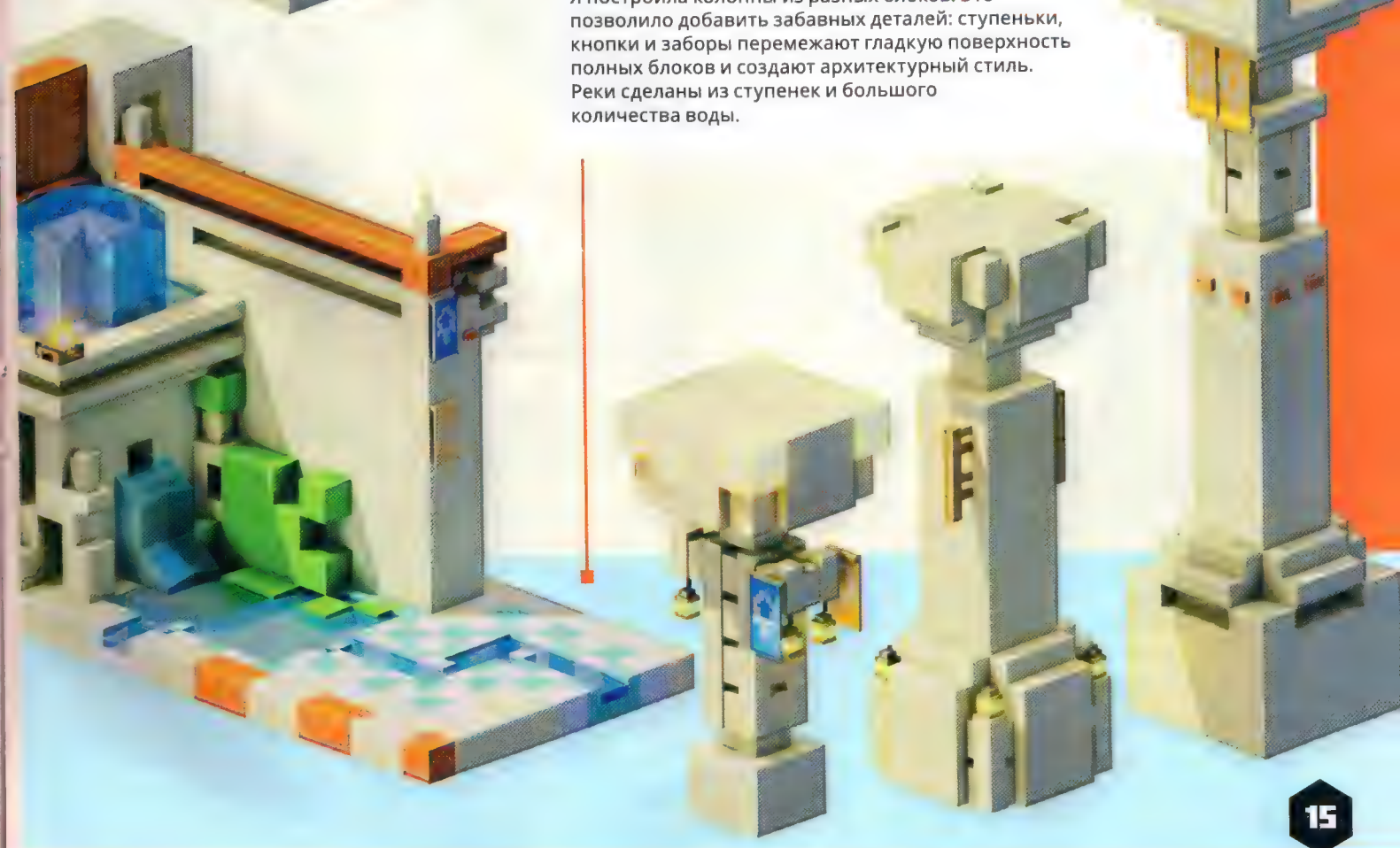


КАМЕННЫЕ ФАКЕЛЬЩИКИ

Статуи сделаны из песчаника и резного песчаника, в руках у них горят костры. Для ртов использованы блоки ступенек, для глаз — кнопки.

КОЛОННЫ И РЕКИ

Я построила колонны из разных блоков. Это позволило добавить забавных деталей: ступеньки, кнопки и заборы перемежают гладкую поверхность полных блоков и создают архитектурный стиль. Реки сделаны из ступенек и большого количества воды.



ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Моя главная забота — кто входит на мою базу и кто выходит. Это вам не место для прогулок! Попасть туда сложно, но и выбраться не легче. Расхитителям гробниц тут делать нечего!

СПАЛЬНЯ

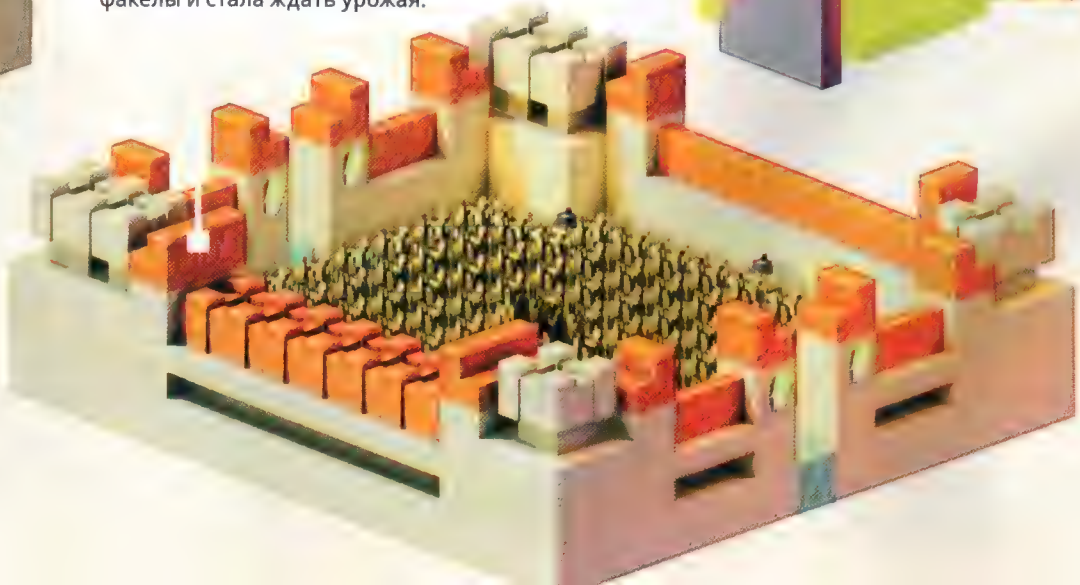
Спальня расположена прямо под мумией. Если древняя цивилизация считает это место самым удобным, то и для меня оно сгодится!

ПАРКУР НА ЛЕСТНИЦАХ

Паркур — развлечение не для всех. Чтобы пройти трассу, надо уметь лазать по лестницам. Одно неверное движение — и грабитель летит в лаву.

КРЫТЫЕ ФЕРМЫ

Мне хотелось сделать базу полностью самодостаточной. Внутренние фермы снабжают меня пищей. Для зерна нужен только источник света. Поэтому я посадила семена, расставила факелы и стала ждать урожая.



ПОТАЙНОЙ ВЫХОД

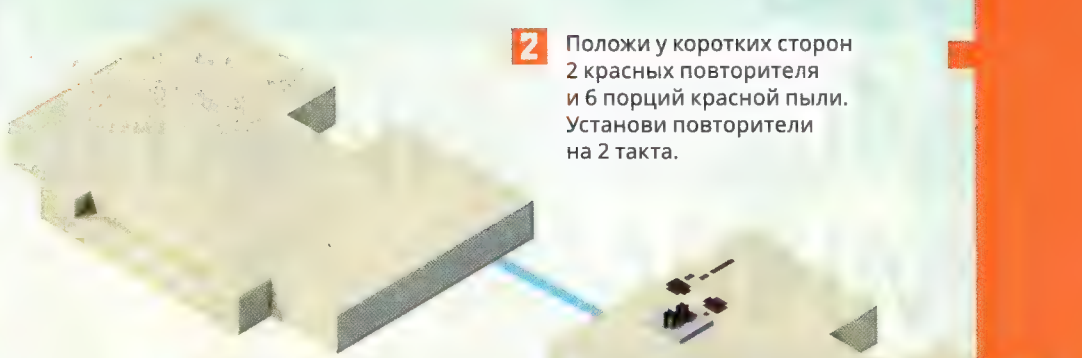
В гардеробе скрыт секретный выход с базы. Надеюсь, он мне никогда не понадобится, но всё же с ним как-то спокойнее.

ДНЕВНАЯ ДВЕРЬ

Потайная дверь моей базы охраняется системой на красном камне. Я заблокировала вход датчиком дневного света — он открывает дверь днём и запирает по ночам. Грабителей, потерявших счёт времени, ждёт сюрприз!

КАК ЭТО СДЕЛАТЬ

Посмотри на эти картинки. Шаги 1–7 описывают, как собрать такую дверь. Она может располагаться глубоко под землёй, главное — поднять сигнальную лестницу к поверхности.



2 Положи у коротких сторон 2 красных повторителя и 6 порций красной пыли. Установи повторители на 2 такта.

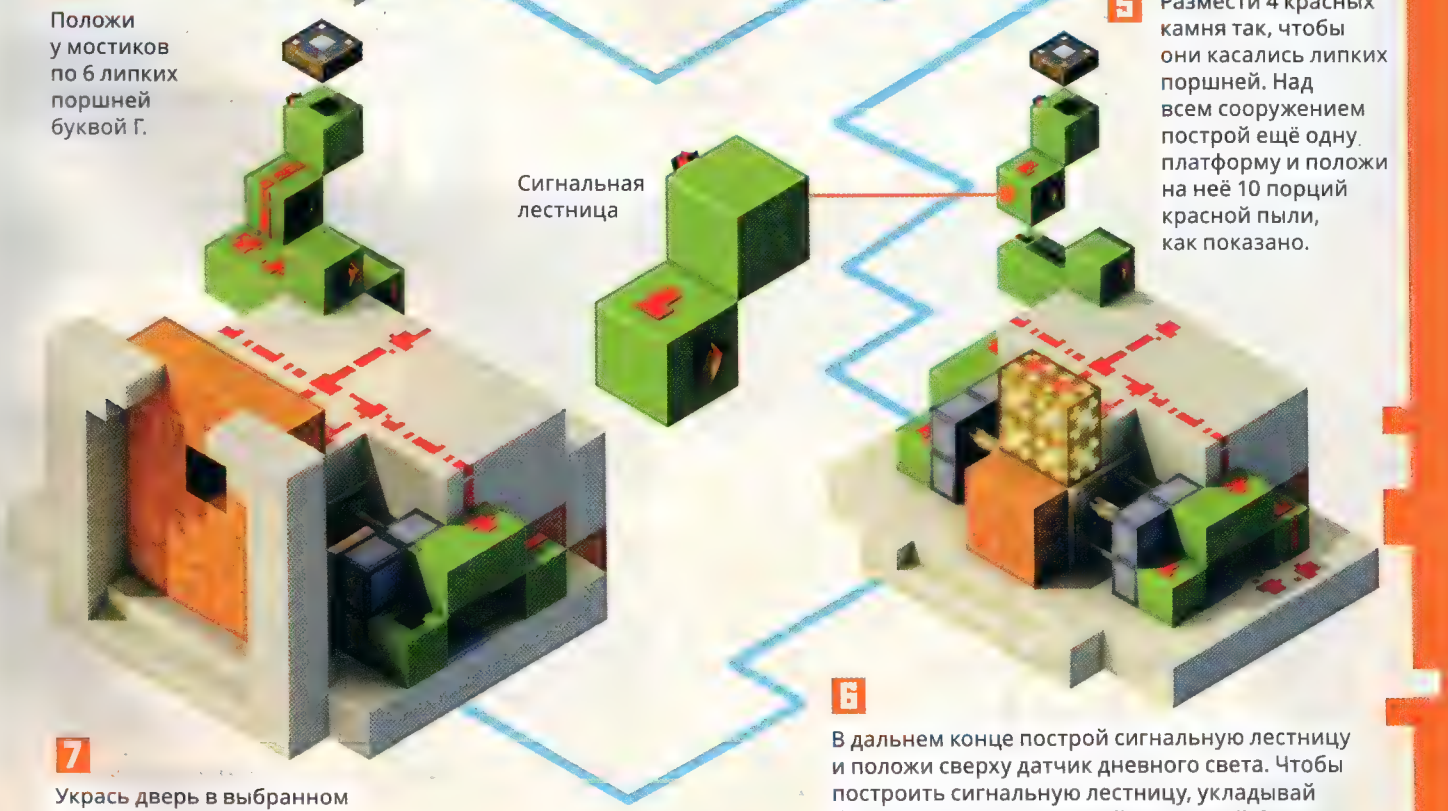
1 Построй основание 6×18 блоков и добавь длинную ступеньку.

3 Построй над каждым повторителем мостик из 4 блоков, положи на мостики ещё по 3 порции красной пыли.

4 Положи у мостиков по 6 липких поршней буквой Г.

5 Размести 4 красных камня так, чтобы они касались липких поршней. Над всем сооружением построй ещё одну платформу и положи на неё 10 порций красной пыли, как показано.

Сигнальная лестница



6 В дальнем конце построй сигнальную лестницу и положи сверху датчик дневного света. Чтобы построить сигнальную лестницу, укладывай блоки зигзагом и помещай на каждый блок красную пыль и красный факел. Добавь 4 блока светокамня.

7 Укрась дверь в выбранном стиле. Я использовала песчаник и красный песчаник.

МОБЫ НИЖНЕГО МИРА

Советы Скаути

Нужен совет, как справиться с мобами Нижнего мира? Ты пришёл по адресу. Я много раз сталкивалась с ними и, как видишь, жива! Познакомься с мобами!

ЗОМБИ-СВИНОЧЕЛОВЕК

ВРАЖДЕБНОСТЬ	5	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	13	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

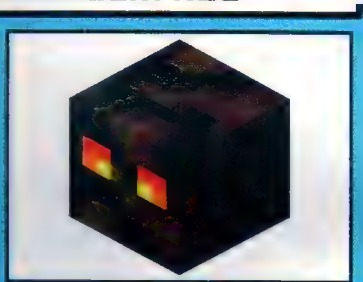
Бей их по одному, чтобы не набросились толпой.

СТРАННИК КРАЯ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	5	ЗДОРОВЬЕ	40
АТАКА	10	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

В Нижнем мире редки. На всякий случай носи на голове тыкву.

ЛАВОВЫЙ КУБ



ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	16
АТАКА	6	ОПЫТ	4
РОНЯЕТ			

Бывают трёх размеров. Только большие и средние роняют лавовый крем.

ГАСТ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	10	ЗДОРОВЬЕ	10
АТАКА	25	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Свирепые враги. Притяни удочкой и заруби мечом.

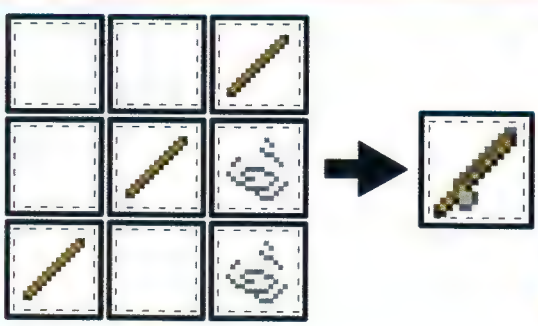


СХЕМА УДОЧКИ

ИФРИТ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	10	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	9	ОПЫТ	10
РОНЯЕТ			

Появляются в адских крепостях, стреляют огнём. Терпят урон от снежков.

СКЕЛЕТ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	7	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	5	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Скелеты встречаются по всему Верхнему миру, а в крепостях Нижнего мира редко.

СКЕЛЕТ-ИССУШИТЕЛЬ

ВРАЖДЕБНОСТЬ	9	ЗДОРОВЬЕ	20
АТАКА	10	ОПЫТ	5
РОНЯЕТ			

Роняют череп, которым можно призвать босса-иссушителя.

СНЕЖКИ

Их можно получить, разбив лопатой блок снега.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Мой почтовый ящик снова полон интересных писем!

СУПЕР-МАРИО

Здравствуйте, уважаемый Монти! Я предлагаю команду Супер-Марио. Пять друзей – Марио, Луиджи, принцесса Пич, принцесса Дейзи и, конечно, Тоад. Позови друзей и пригласи на чай с тортом.

Илюша из Санкт-Петербурга.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Илюша, Супер-Марио, наверное, тоже любит играть в «Майнкрафт»!

СТРОИМ ДОМ

Привет, Монти, меня зовут Алексей, мне 9 лет. Передай, пожалуйста, Искре мой вопрос! Какой размер дома получится, если его строить в игре из журнала «Майнкрафт» №4 стр. 38? Спасибо большое!

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

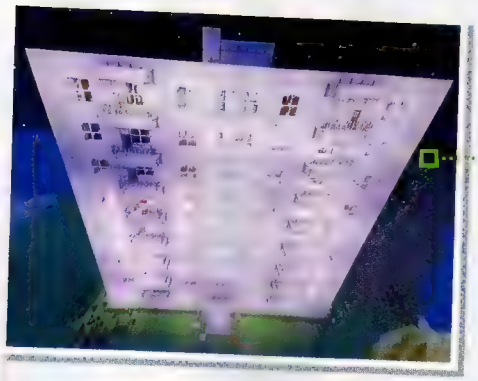
Алексей, в этом примере показан домик 9 × 12 блоков (не считая выступов крыши). Но ты можешь построить дом любого размера, какой тебе хочется!

АРТ-ДРАКОН

Привет, Монти, я нарисовал дракона края в арт-стиле. Захотел попробовать что-то новое. Михаил, 9 лет, город Краснодар.

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Михаил, ты отличный художник. Пробовать новое – это всегда хорошо! Ребята, всем советую!



ДЕВЯТИЭТАЖКА

Меня зовут Андрей. Мы с моим другом Егором построили панельную девятиэтажку. Очень любим ваш журнал.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Андрей, очень красиво! Дом как настоящий.

КОВЁР

Здравствуйте! Меня зовут Кирилл, 9 лет, я из Москвы. Почему, когда поставишь ковёр на забор, то игрок может перепрыгнуть забор, а мобы не могут?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Кирилл. Это свойство ковров – животные не могут наступать на них. Ты способен запрыгнуть на ковёр и перескочить забор, а у мобов это не получится.

РАЙМ В БРОНЕ

Привет, Монти! Меня зовут Тимофей, мне 8 лет. Я обожаю «Майнкрафт» ! Я нарисовал новый скин, его имя Райм. Его броня из незерита, она зачарована и очень прочная. Он живёт в кирпичном доме в деревне № 27. Правда, он крутой?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Тимофей! Да, скин крутой. А броня ещё круче! Я бы тоже от такой не отказался.

КОРАБЛЬ

Привет, Монти, меня зовут Дима, мне 9 лет. Я живу в городе Муром и очень люблю «Майнкрафт». А ещё я люблю рисовать разные сюжеты с моим персонажем Алекс. Я очень хочу увидеть свои рисунки на страницах журнала! Это поможет мне поверить в себя.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Дима, у тебя интересные рисунки. Желаю тебе успехов и в «Майнкрафте», и в жизни. Верь в себя, и всё получится!

ХРАМ НИНДЗЯ

Привет, Монти, это мой храм ниндзя. В нём обучаются мастера «Майнкрафта». Надеюсь, когда-нибудь в «Майнкрафте» появятся ниндзя и будут учиться там. Олег, 11 лет, Электросталь.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Олег, красивый храм. Думаю, каждый ниндзя сочтёт за честь туда попасть.

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Дизай, за что же мне нравится все ваши рисунки!

Этот замок построил Платон из Подольска.

Егор из Челябинска в маске крипера

Ксюша, 7 лет

Радужный аксолотль от Саши

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

Лёша, 7 лет, нарисовал «Майнкрафт» в стиле «Звёздных войн».

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Твоей следующей грандиозной постройкой станет дворец из ценных руд. Значит, пора отправляться за материалами в опасную экспедицию на нижние уровни мира. Найди друга и посоревнуйся с ним!

СТАРТ

1

2

3

4
Упал в лаву. Вернись на старт.

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17
Напал крипер. Пропусти ход.

18
Застрял в паутине. Пропусти ход.

19

20

21

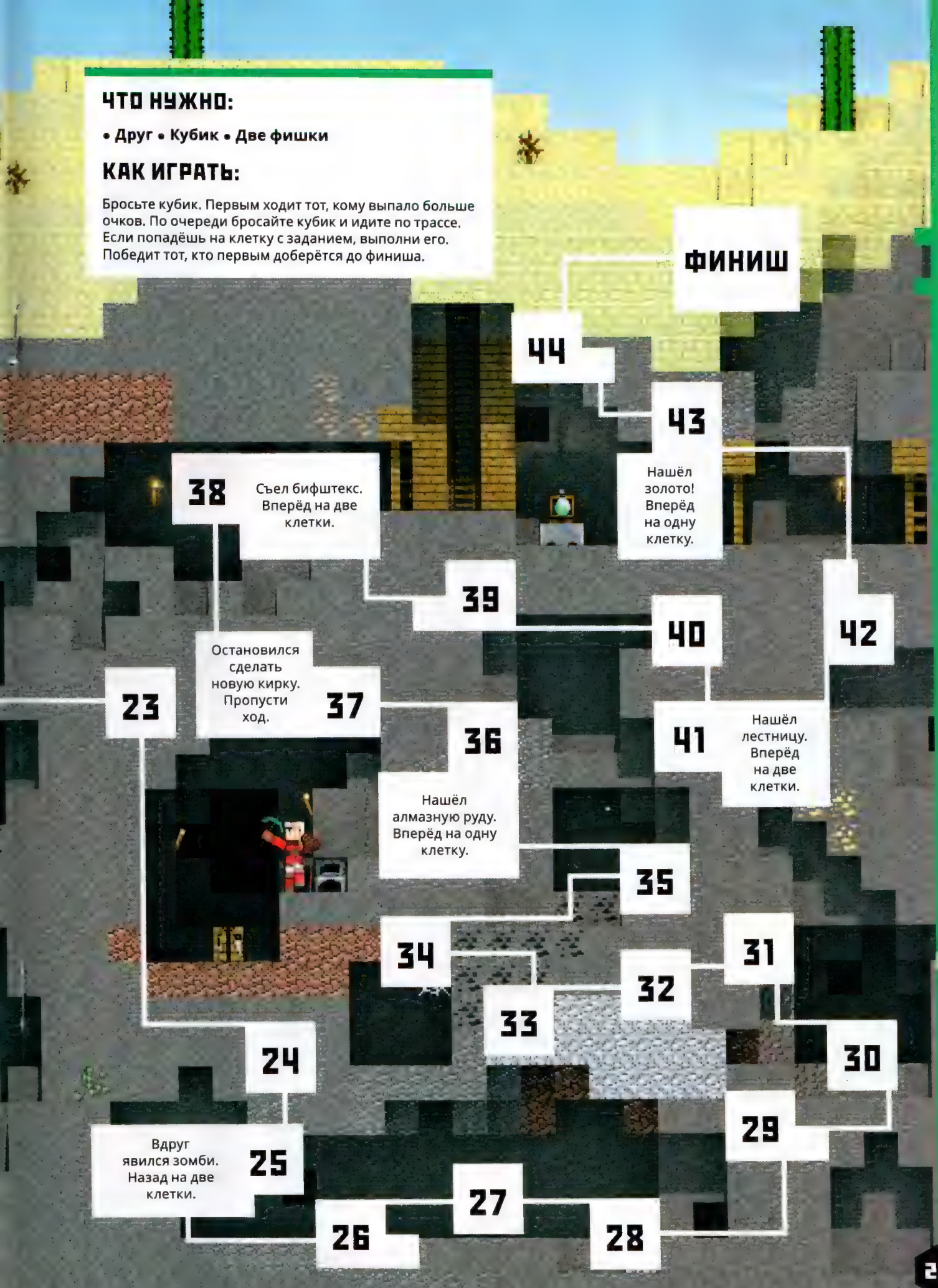
22
Застрял в паутине. Пропусти ход.

ЧТО НУЖНО:

• Друг • Кубик • Две фишки

КАК ИГРАТЬ:

Бросьте кубик. Первым ходит тот, кому выпало больше очков. По очереди бросайте кубик и идите по трассе. Если попадёшь на клетку с заданием, выполни его. Победит тот, кто первым доберётся до финиша.



КУБ

ЧАСТЬ 1

Спрашиваешь, где мы? Ответить не так-то легко. Я не выбирал место посадки, да и приземляться не хотел. Так что мы довольно далеко от моего дома и весьма близко к твоему. Я мечтаю полететь на этом корабле в космос и посмотреть, кто же живёт среди звёзд.

Эту базу построил мой друг Стивен Звездочёт. Почитай его советы.

ИЗБЫТОК ЗЕЛЕНИ

Кажется, город был покинут давным-давно. Посмотри, как природа отвоёвывает пространство.

РАЗВАЛИНЫ

Когда я сюда свалился, эти дома были уже разрушены. Честное слово!

СТИВЕН ЗВЕЗДОЧЁТ

ксеноархеолог

Я Стивен — строитель, мечтатель и специалист по пришельцам. Моя техника просто неземная! Я покажу тебе достижения инопланетного дизайна и объясню, почему им нет равных.

ВХОД

Попасть в куб можно через небольшой разрыв в силовом поле.

СМОТРИ НА ЗВЁЗДЫ

Меня вдохновляли бесчисленные квадратные звёзды в ночном небе. Кто там обитает? Может, они тоже летают в кубических кораблях? Хочется думать, что да.

ЛУЧИСТЫЙ СВЕТ

Естественное сияние Куба притягивает мобов, как маяк.

ОТРАВЛЕННАЯ МЕСТНОСТЬ

Зона вокруг Куба излучает зловещее свечение. Похоже, она залита ядовитым газом.

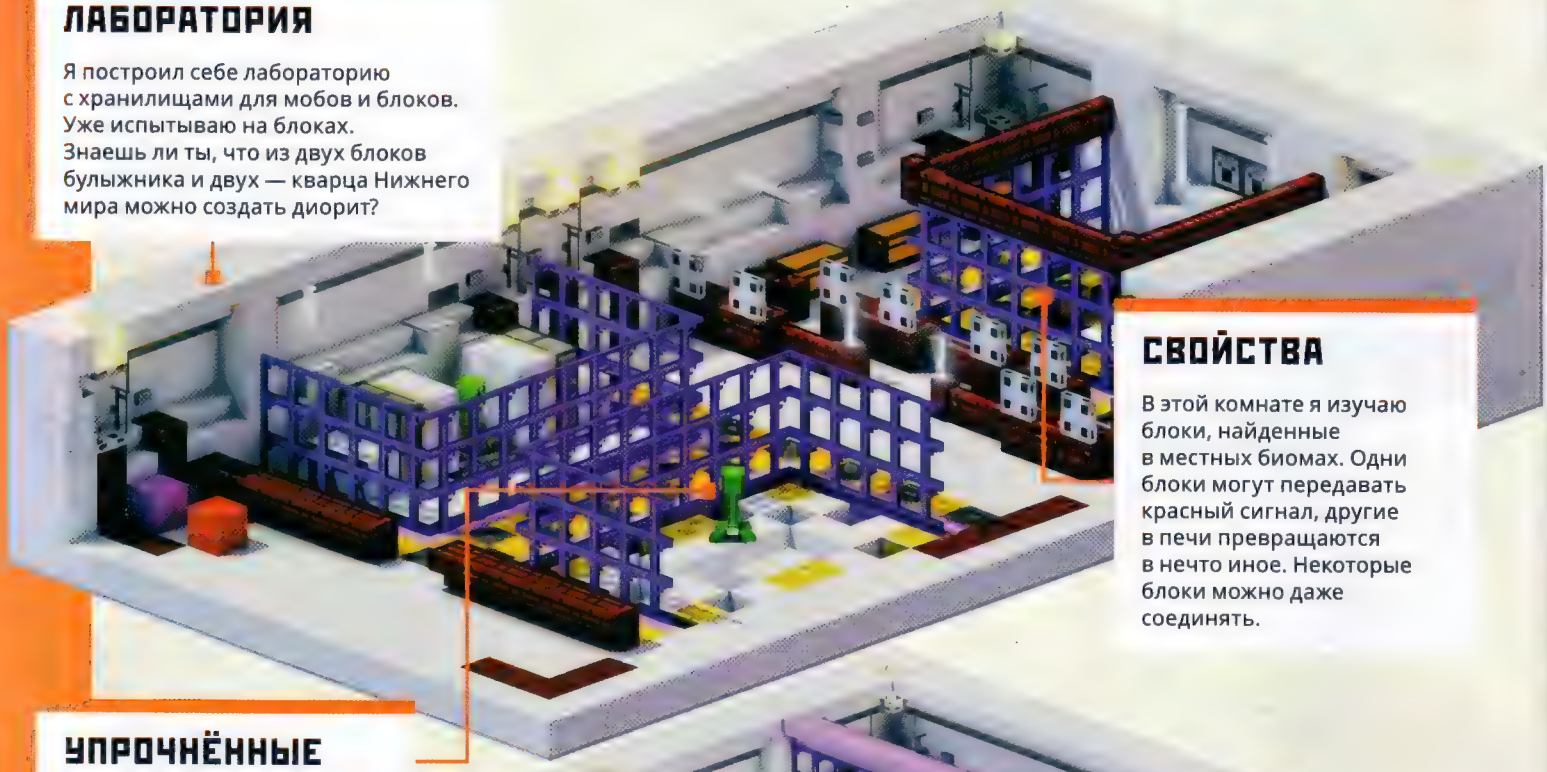
КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

Облик моих творений навеян инопланетянами. Посмотри, какие чудесные прямые линии и острые углы! Лучшая эстетика!

ЛАБОРАТОРИЯ

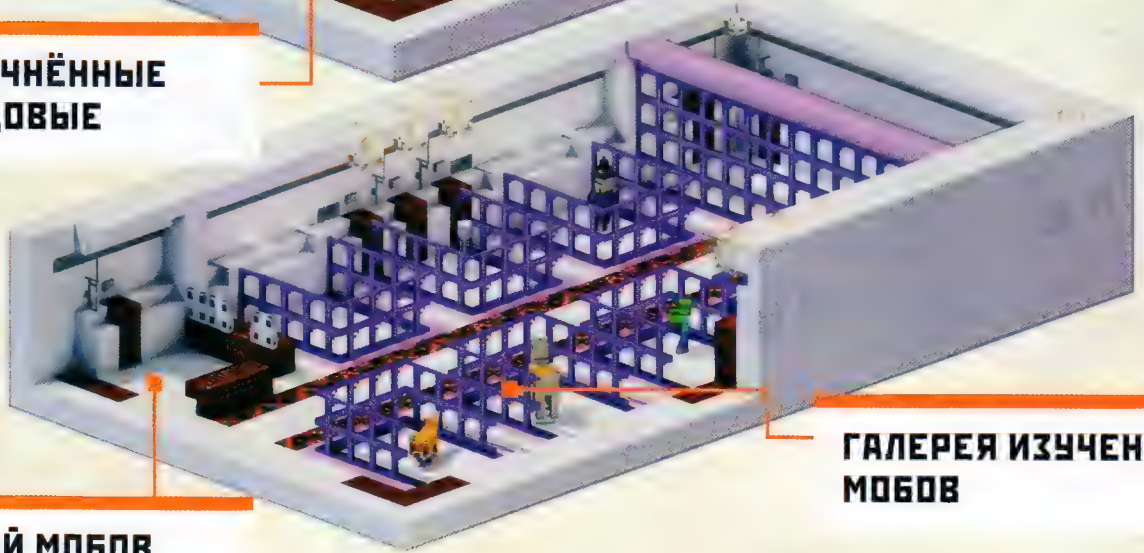
Я построил себе лабораторию с хранилищами для мобов и блоков. Уже испытываю на блоках. Знаешь ли ты, что из двух блоков булыжника и двух — кварца Нижнего мира можно создать диорит?



СВОЙСТВА

В этой комнате я изучаю блоки, найденные в местных биомах. Одни блоки могут передавать красный сигнал, другие в печи превращаются в нечто иное. Некоторые блоки можно даже соединять.

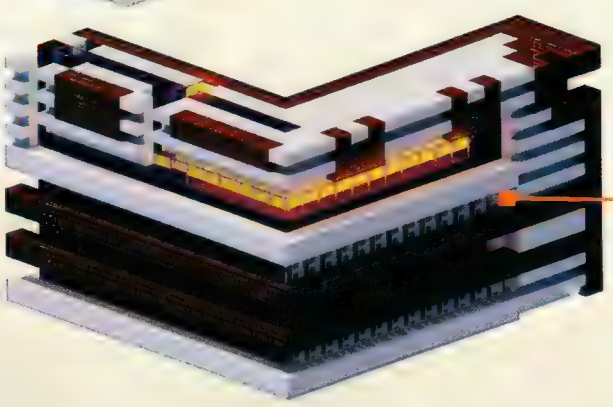
УПРОЧНЁННЫЕ КЛАДОВЫЕ



ГАЛЕРЕЯ ИЗУЧЕНИЯ МОБОВ

МУЗЕЙ МОБОВ

Восхищаюсь удивительными животными и мобами. Собрал образцы. В этом музее выставлены добытые мной мобы — как видишь, кое-кого ещё не хватает. Не волнуйся, скоро переловлю всех.

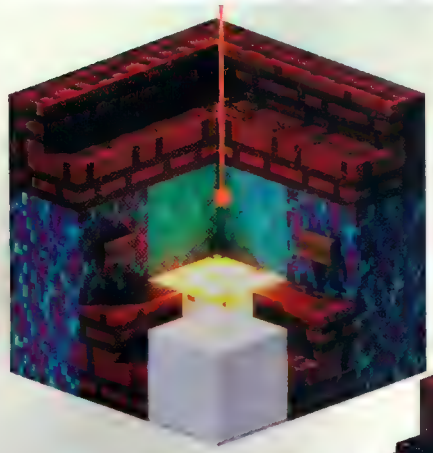


ПЕЧАТНАЯ ПЛАТА

Инопланетная техника очень продвинутая, по-моему. Она меня и вдохновила. Вся база выглядит как бесконечная печатная плата.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Даже инопланетную базу надо освещать, чтобы отпугивать мобов. Согласно своей футуристической теме я устроил вокруг естественное освещение из светокамня, древесины и кирпичных ступенек. Фиолетовый и зелёный отлично сочетаются.



ФИОЛЕТОВЫЕ ПАНЕЛИ

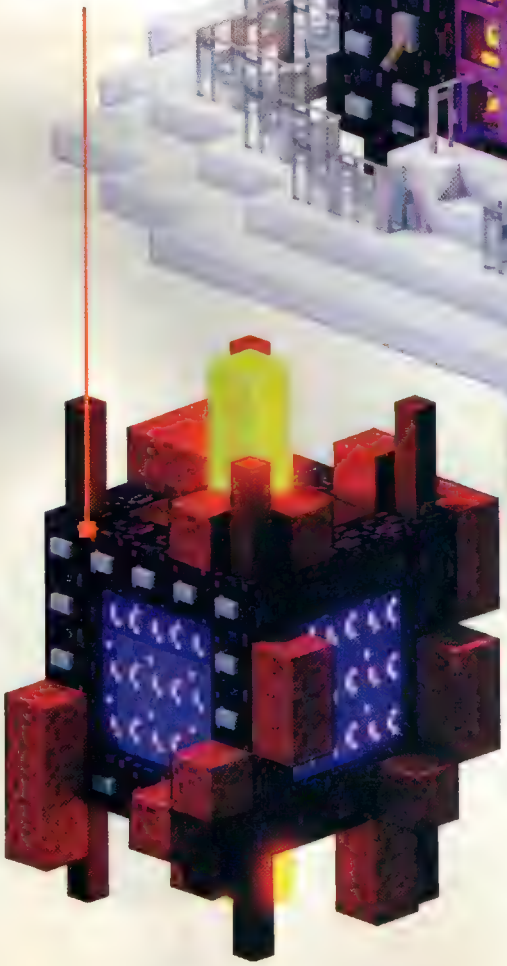
На строительство ушло много обсидиана и кирпича из Нижнего мира. Для контраста с этими тёмными блоками пригодились фиолетовые панели. Фантастический вид!

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ КУБ

Этот мотор снабжает Куб энергией.

СЕРДЦЕВИНА

Лава, заключённая в стекло, создаёт эффект мерцающей жидкости. Глядя на лавовый сердечник, гости чувствуют огромную силу мотора.

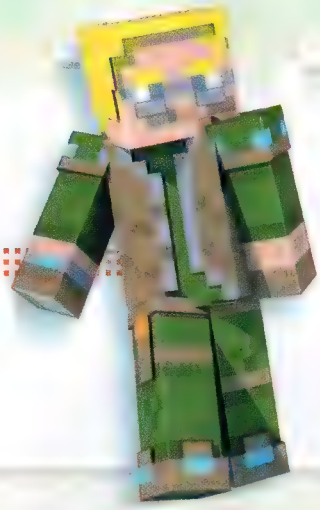


ОБОЛОЧКА

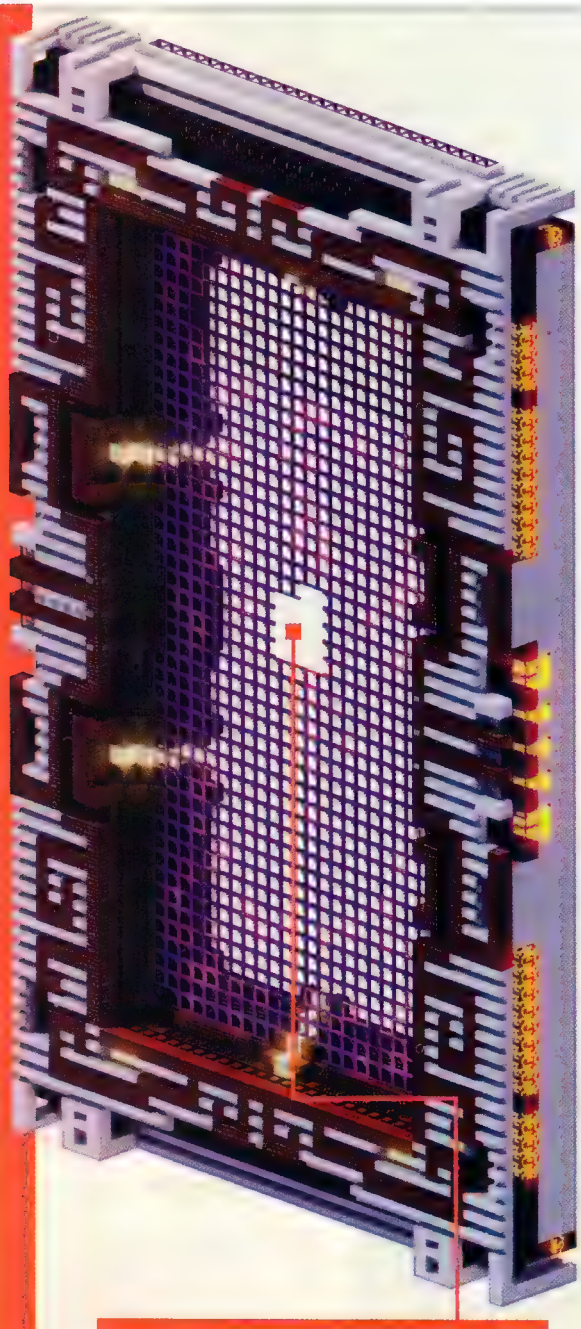
Я заключил мотор в футляр из обсидиана — самого прочного блока. Не хотелось рисковать: а вдруг лава растечётся и сожжёт мою базу! Совет: принимай меры пожарной безопасности!

ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

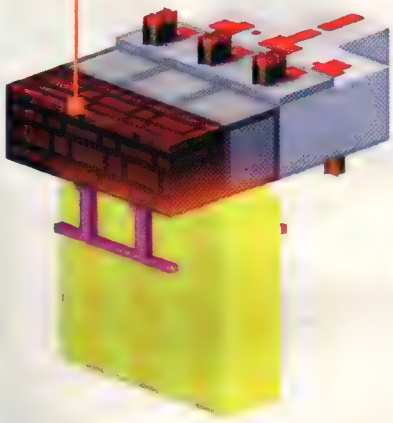


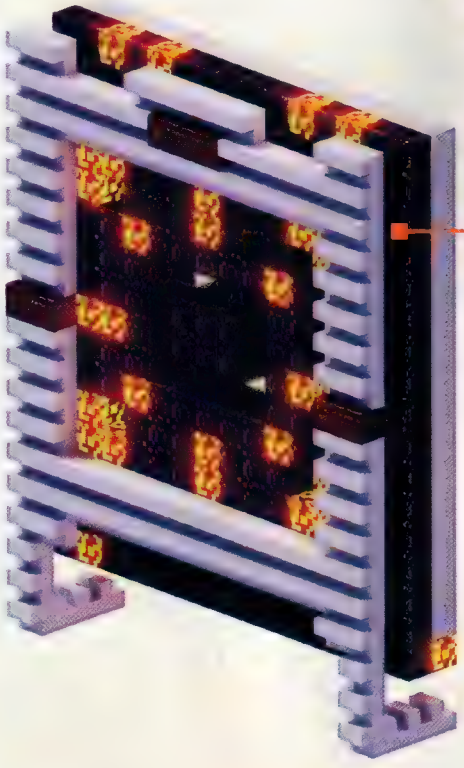
Куб не похож на другие крепости. Он защищён всеми доступными средствами обороны. Часовые на башнях, силовые поля, обсидиановый фундамент — всё это делает его неуязвимым.



СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Мощное силовое поле дополнено другими средствами защиты. Присмотрись — между двумя стеклянными панелями стекает, словно занавес, лавовая река.





ПРОЧНАЯ СТРУКТУРА

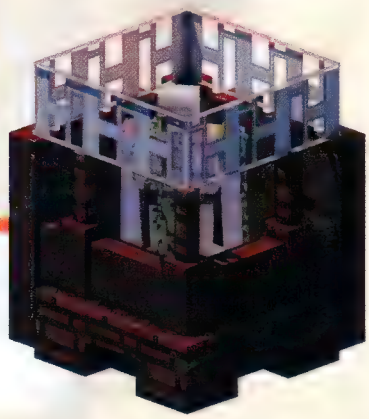
Куб построен из обсидиана и железа и потому неприступен. С каменной киркой сюда не пробьёшься!

УЗКИЙ ВХОД

Попасть на мою базу можно только через проём 2×2 посреди силового поля. Понадобятся надкрылья, фейерверки и высокая точка старта.

ИГРУШЕЧНЫЕ СОЛДАТИКИ

Базу патрулируют мои верные солдаты-големы, они отгоняют разбойников и добывают новых мобов для музея.

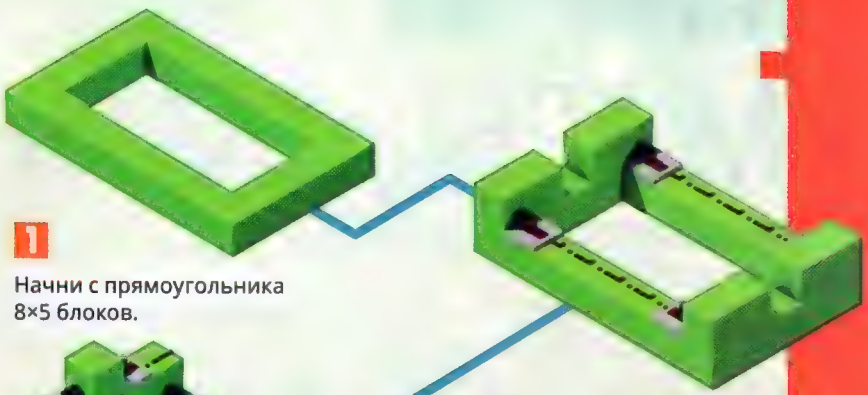


АВТОМАТИЧЕСКАЯ ДВЕРЬ

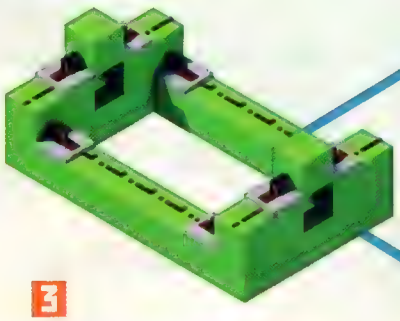
Я хотел сделать свою базу самой продвинутой в королевстве. Переступив через порог, гости удивятся уровню технологий будущего. Автоматическая дверь — лишь один из скрытых внутри краснокаменных механизмов. Расскажу, как её сделать.

ИНСТРУКЦИЯ:

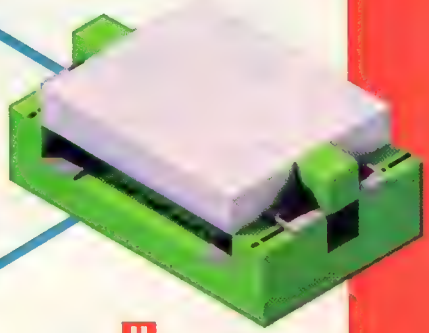
Посмотри на картинки и повтори шаги 1–7. Можешь украсить дверь как хочешь — просто замени кварц на любой другой блок.



1 Начни с прямоугольника 8×5 блоков.

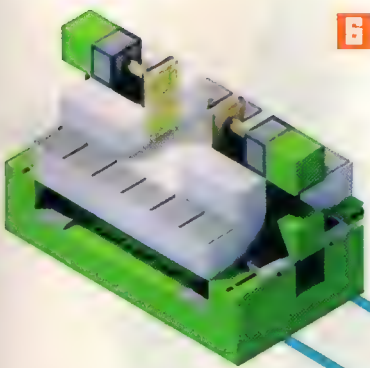


2 На коротких сторонах дострой второй уровень, положи красную пыль и повторители.



3 Добавь на коротких сторонах третий уровень, положи ещё красной пыли и повторителей.

4 Заполни третий уровень блоками кварца, не затрагивая короткие стороны.



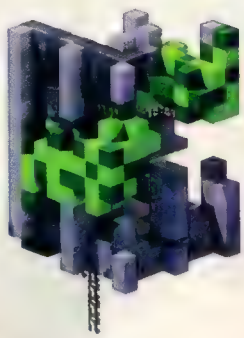
6 Размести ещё 2 строительных блока и 4 липких поршня, потом положи каменные нажимные пластины, включающие дверной механизм.

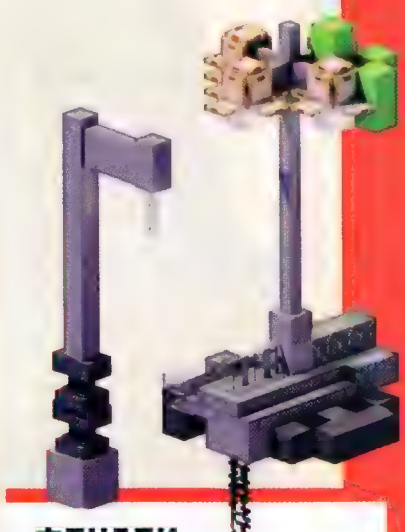
5 Создай четвёртый уровень — разложи 10 блоков кварца буквой X и поставь по концам 2 красных факела.

7 Положи 4 блока кварца на 4 липких поршня и укрась дверь на свой вкус. Для футуристической темы я взял кнопки, ступеньки и кварц.

РАЗВАЛИНЫ

Добавь базе колорита, оформив окружение. Развалины сделать легко — построй что-нибудь и разломай динамитом.





ФОНАРИ

Фонари на вид скучноваты, но если расставить их среди городских руин, то эти мелкие детали поднимут твою постройку на эпическую высоту.

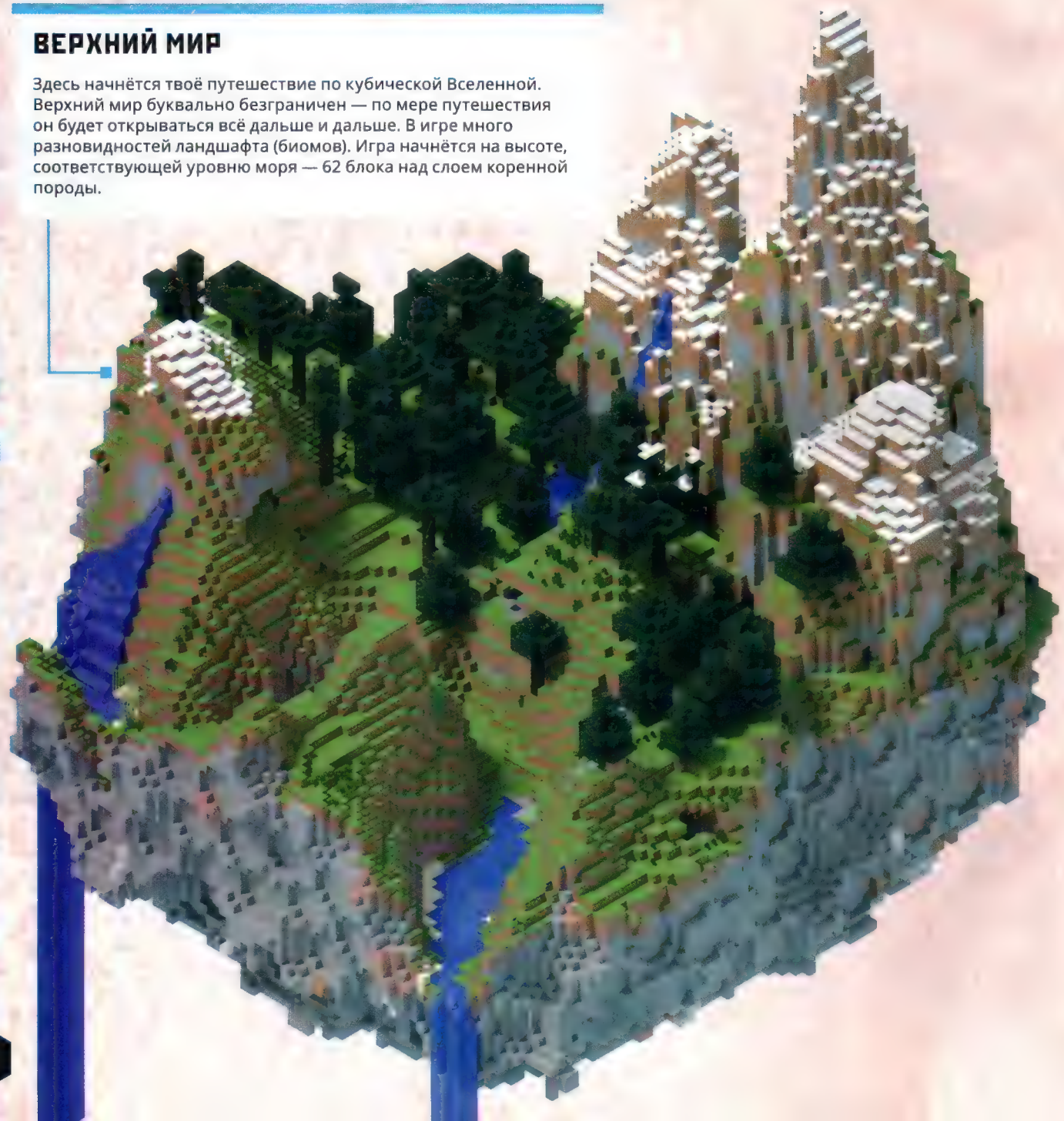
МИРЫ «МАЙНКРАФТА»

ЧАСТЬ 1

Всего в «Майнкрафте» три разных измерения: Верхний мир, Нижний мир и Край. Игра всегда начинается в Верхнем мире, а в Нижний и в Край можно попасть чуть позже, подкопив опыта и набрав снаряжения. Я коротко расскажу о каждом из этих миров.

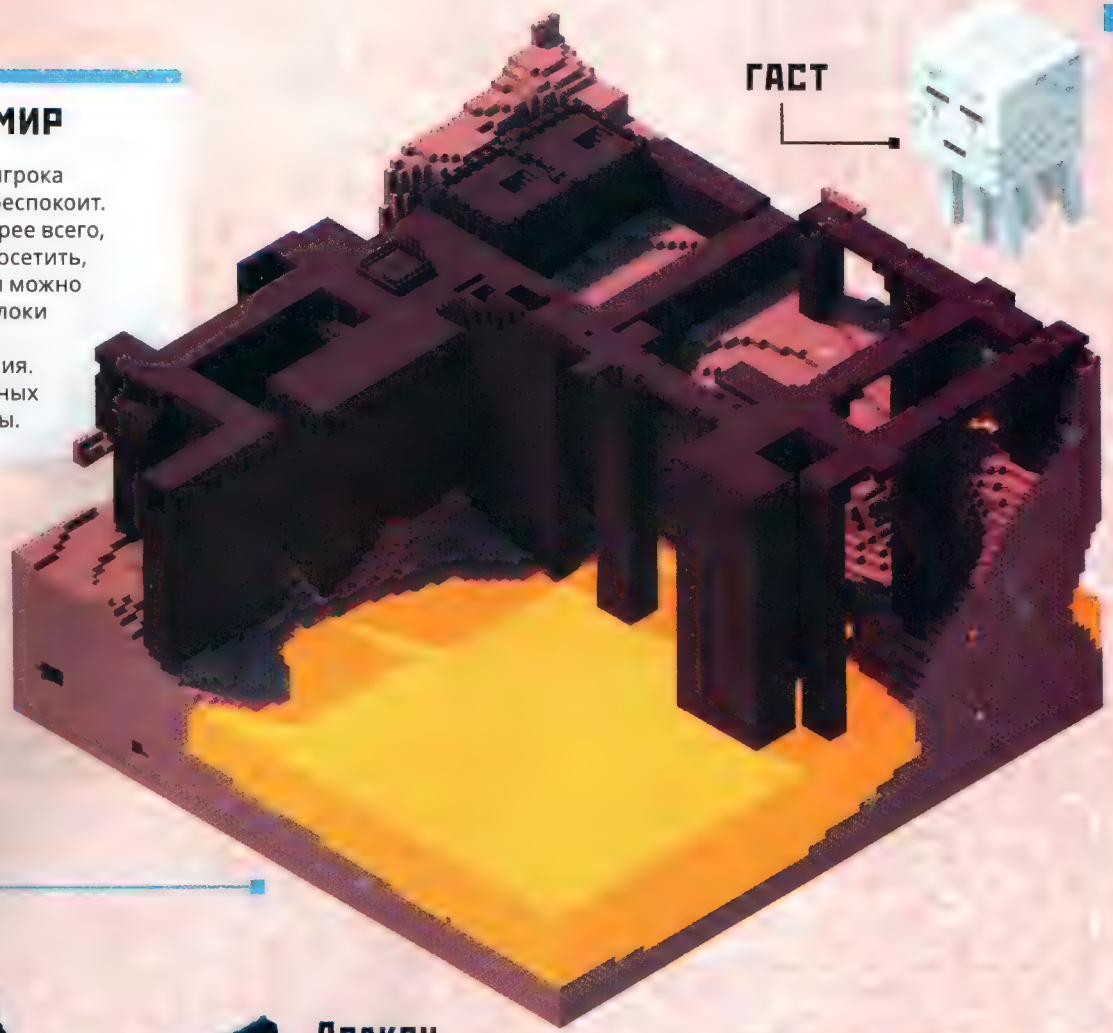
ВЕРХНИЙ МИР

Здесь начнётся твоё путешествие по кубической Вселенной. Верхний мир буквально безграничен — по мере путешествия он будет открываться всё дальше и дальше. В игре много разновидностей ландшафта (биомов). Игра начнётся на высоте, соответствующей уровню моря — 62 блока над слоем коренной породы.



НИЖНИЙ МИР

Начинающего игрока он никак не побеспокоит. Позже тебе, скорее всего, захочется его посетить, ведь только там можно найти редкие блоки и ингредиенты для зельеварения. Там много опасных монстров и лавы.



КРАЙ

Пережив множество приключений и освоив большинство игровых возможностей, ты будешь готов отправиться в Край и сразиться с драконом. Выстоять в такой битве очень сложно — вокруг мало ресурсов и полным-полно опаснейших странников Края. Да и сам дракон — самый страшный босс в «Майнкрафте»!

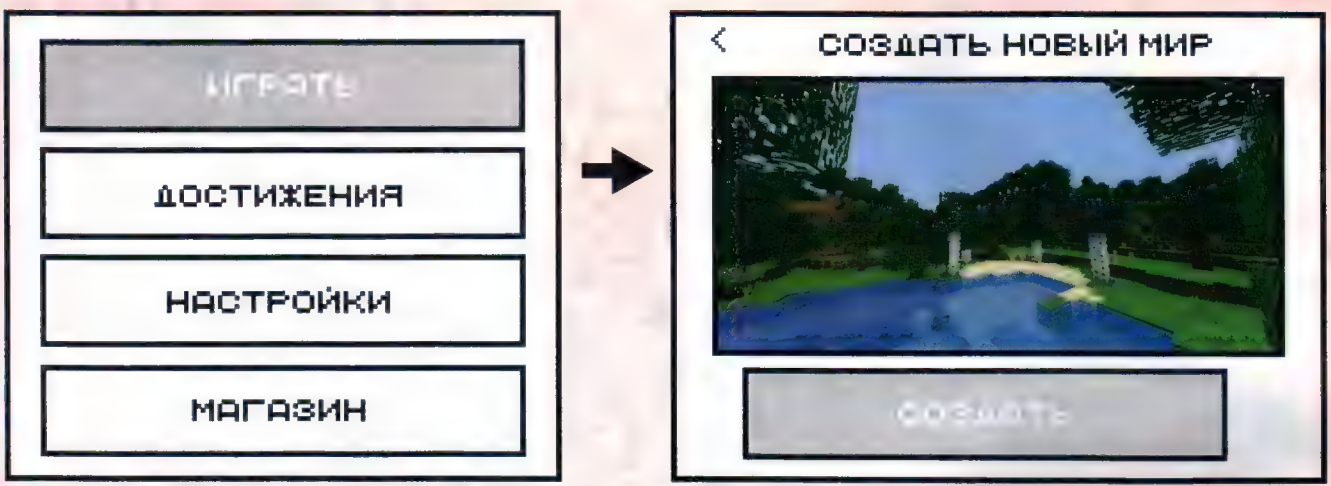
ПОЯВЛЕНИЕ

ЧАСТЬ 2

Место, где созданный персонаж впервые входит в игру, называется точкой появления. Она может располагаться где угодно. Если рядом не окажется нужных для выживания ресурсов, придётся начинать игру заново.

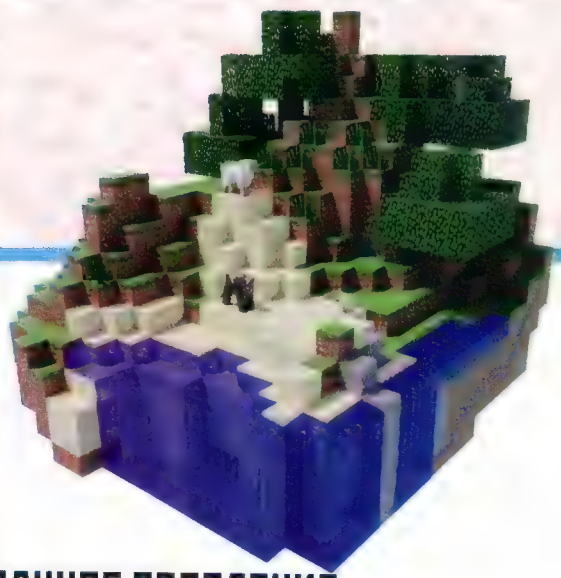
ПЕРВЫЕ ШАГИ

Чтобы начать игру в режиме выживания, выбери «Играть», а затем — «Создать новый мир». Убедись, что установлен режим «Выживание», и для начала лучше выбери уровень сложности «Легко». Нажми кнопку «Создать» — и твой путь в сгенерированном случайным образом мире начнётся. Удачи!



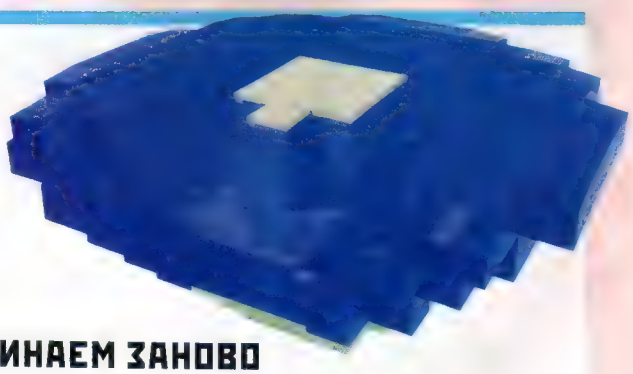
СОВЕТ

Самым маленьким игрокам может понадобиться помощь взрослого, чтобы разобраться в меню.



УДАЧНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ

Если тебе повезёт, то ты обнаружишь себя в точке, богатой необходимыми ресурсами — деревьями, травой, животными и водой. Если что-то из этого отсутствует, новичку лучше создать новый мир и попытать счастья ещё разок.



НАЧИНАЕМ ЗАНОВО

Неудачными точками появления будут отдалённые пространства — острова в океане, центр пустыни или ледяные пустоши. В такой ситуации самым разумным решением будет закрыть этот мир и создать новый, потому что выжить тут очень сложно.

БИОМЫ ВЕРХНЕГО МИРА

При появлении ты обнаружишь себя в одном из вариантов окружения. Эти разновидности называются биомами — сухие пустыни, ледяные тундры и многое другое. В каждом из них встречаются разные сочетания растений и животных.

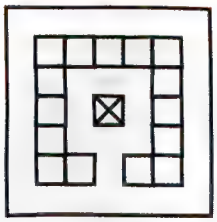
ЛАБОРАТОРИЯ ЧАРОДЕЯ

ЧАСТЬ 1

Если враги наседают и оборона крепости вот-вот падёт, пора пускать в дело магию. Она может в корне изменить ход битвы. Отправь своих лучших чародеев в лабораторию — пусть состряпают зелье, которое придаст сил твоему клану и ослабит врагов или зачарует стрелы.

В средние века люди верили, что с помощью магии можно воскрешать мёртвых. Отсюда все легенды о зомби и оживших мертвецах.

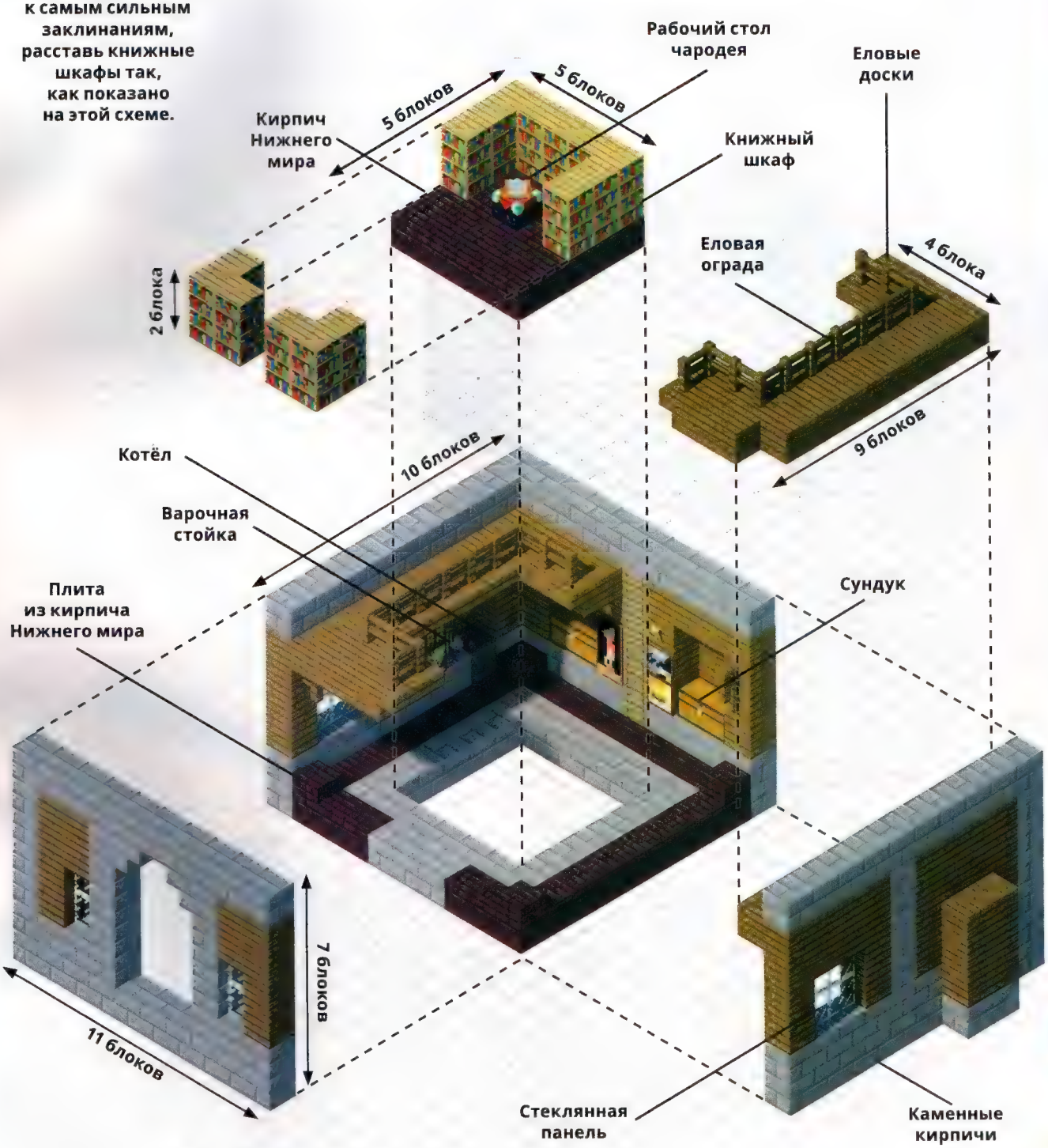
Маги и чародеи пользовались волшебными книгами, где были собраны заклинания и руководства по созданию заколдованных предметов.



1 час

1 2 ЛЕГКО

Чтобы иметь доступ к самым сильным заклинаниям, расставь книжные шкафы так, как показано на этой схеме.



ЛАБОРАТОРИЯ ЧАРОДЕЯ

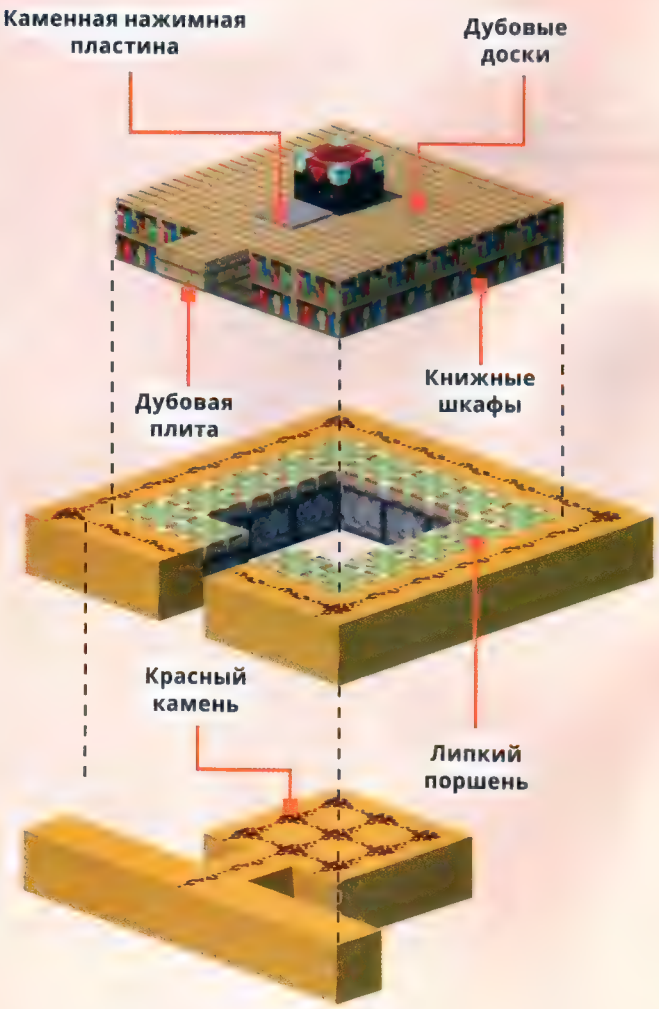
ЧАСТЬ 2

В волшебной лаборатории будут весьма кстати некие таинственные дополнения, например проход в эфирное измерение или хорошо организованная система хранения. В таких пристройках будет лежать всё, что нужно для мастера-мага.

Вот как выглядит комната до того, как ты наступишь на нажимную пластину.

СКРЫТАЯ БИБЛИОТЕКА

Правильно расставленные вокруг рабочего стола книжные шкафы не только повысят уровень чародейства, но и станут серьёзным препятствием на пути к центру комнаты. Такая парящая библиотека, приводимая в действие нажимной пластиной, появляется, лишь когда перед столом кто-то стоит.



КАК ЭТО СДЕЛАТЬ

Постройка состоит из трёх уровней. Первый — простая решётка из красного камня. Средний — кольцо из глиняных блоков, присыпанных красным камнем, с направленными вверх липкими поршнями по внутренней стороне круга. Верхний уровень — кольцо из книжных шкафов поверх липких поршней, нажимной пластины и рабочего стола. Под нажимную пластину и стол надо подложить деревянные блоки. Когда ты наступаешь на пластину, ток из красного камня бежит по деревянным блокам, приводит в движение красную решётку и включает липкие поршни, а те толкают шкафы вверх.

Промаркируй все раздатчики, указав, что именно хранится внутри.

РАЗДАТЧИК ЗЕЛЬЯ

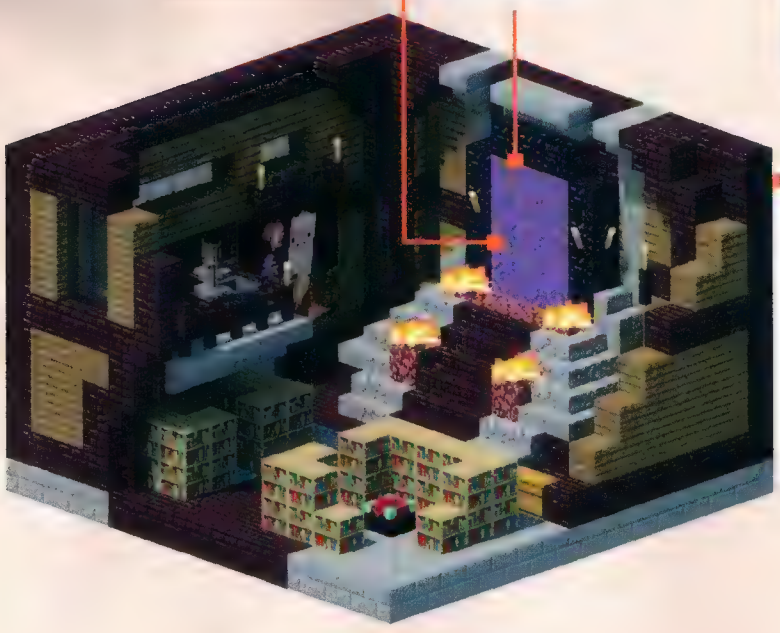
Чародею нужно много места для хранения припасов и сваренных зелий. Вложи побольше средств в стену-раздатчик. При нажатии на каждую кнопку появляется порция хранящегося внутри зелья.

БАШНЯ ЧАРОДЕЯ

Если чародей должен постоянно жить в замке, сооруди лабораторию в цитадели или пристрой к её внешней стене. Тогда у тебя всегда будет под рукой опытный волшебник. Снаружи оформи лабораторию в стиле башни чудаковатого мага.

Активируй портал кремнём и сталью. Можно огнивом.

Самый большой портал в Нижний мир имеет 3 блока в высоту и 3 в ширину.



ЗАЛ НИЖНЕГО МИРА

Самые редкие блоки, применяемые в колдовстве, встречаются в Нижнем мире, поэтому неплохо бы иметь лёгкий доступ туда. Построй в лаборатории обсидиановую рамку 4 × 5 блоков и сделай в ней портал.

ПУСТЫНЯ

ЧАСТЬ 1

Этот безжизненный засушливый биом совершенно не подходит для постройки жилища. В отсутствие воды невозможно выращивать себе пропитание, а мобов здесь обитает очень мало. К счастью, в этих краях я отыскал храм, в котором мне удалось разжиться богатой добычей. Деревни в пустыне необходимо защитить от незваных гостей, если ты не хочешь однажды обнаружить её полностью заселённой зомби-жителями.

ПУСТЫННЫЙ КОЛОДЕЦ

КРОЛИК

ОКАМЕНЕЛОСТЬ

ПУСТЫННЫЙ ХРАМ

КАКТУС

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ
ПУСТЫННАЯ ДЕРЕВНЯ
ЖИТЕЛЬ
ЗОМБИ-ЖИТЕЛЬ
КАДАВР

ПУСТЫНЯ. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Сухой и тёплый
Температура: 2,0
Осадки: Нет
Разновидности: Холмистая пустыня, пустыня оазисов
Опасные мобы: 9

ЗОМБИ-ЖИТЕЛИ

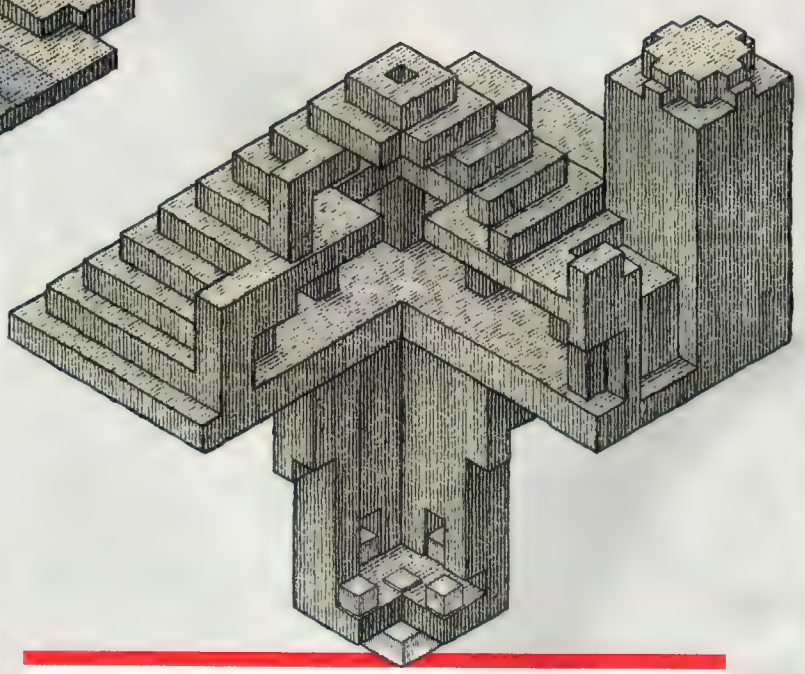
В пустыне я видел нескольких бывших жителей — после нападения зомби они и сами стали такими, и теперь вместо торговли дерутся, как и обычные покойники. Я обошёл их стороной.

ОКАМЕНЕЛОСТИ

На небольшой глубине я наткнулся на костяную окаменелость, оставшуюся от какого-то древнего создания, бродившего по Верхнему миру много лет назад.

ПУСТЫННАЯ ДЕРЕВНЯ

Здесь мне удалось добыть множество полезных блоков — у кузнеца я позаимствовал печь, а в библиотеке разжился содержимым сундуков и книжными шкафами. На ферме я поживился пшеницей, морковью, картофелем и свёклой.



КАДАВРЫ

В походе по пустыне я встретил множество кадавров — эти иссушённые зомби неуязвимы для солнечного света и оттого много опаснее своих зелёных сородичей. Ночью их очень сложно заметить на песчаной поверхности.

ХРАМ В ПУСТЫНЕ

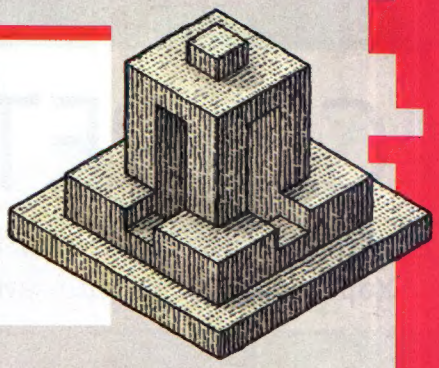
Обнаружив пустынный храм, я преисполнился энтузиазма, но очень быстро разочаровался. Почти собравшись покинуть это сооружение, я едва не провалился в яму потайной сокровищницы — и все мои неудачи окупились сторицей. Сундуки были заминированы, и мне пришлось попотеть, обезвреживая их, но в итоге я забрал множество ценностей, в том числе динамит из ловушек.

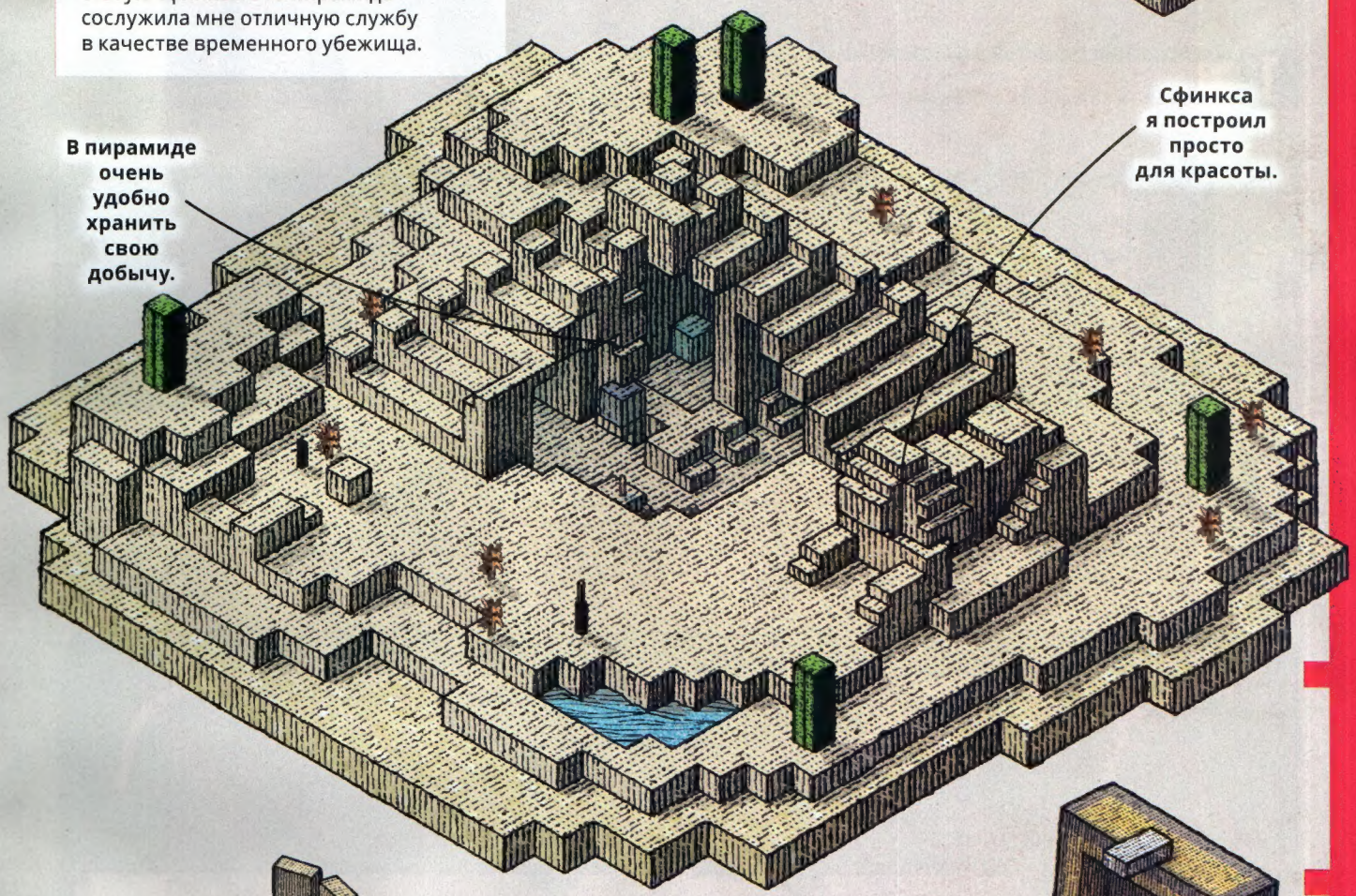
Строительство пирамиды

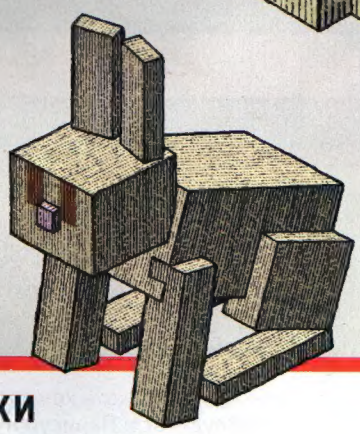
Вдохновлённый увиденными пирамидами, я построил свою — она вышла чуть поменьше, зато я добавил статую сфинкса. Это пирамида сослужила мне отличную службу в качестве временного убежища.

Пустынный колодец

По пути мне попался небольшой колодец, сооружённый из песчаника. Мои запасы воды почти иссякли, и эта находка очень меня обрадовала — воды в колодце как раз хватило, чтобы построить небольшую ферму.

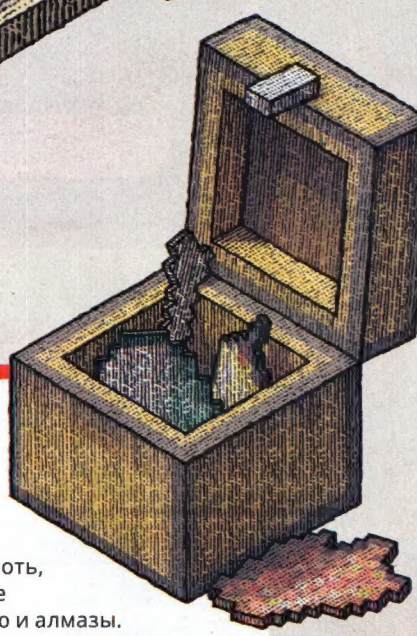






Кролики

Привычных по другим биомам кроликов в пустыне не встретить — здесь живут только редкие золотистые кролики, едва заметные на фоне песчаного ландшафта. Они очень пригодились как источник пропитания, и мне даже удалось добыть несколько кроличьих лапок для зелья прыгучести.



Добыча в храме

Из храмовых сокровищниц я вынес нити, кости, гнилую плоть, зачарованные золотые яблоки, конскую броню и алмазы. У деревенских кузнецов я добыл хлеб, зачарованные книги, золотые и железные слитки, обсидиан и ещё немного алмазов. Отличная добыча для пустынного биома!

СЕКРЕТЫ ВЫЖИВАНИЯ

Хорошо ли ты знаешь мир «Майнкрафта»? Проверь себя!

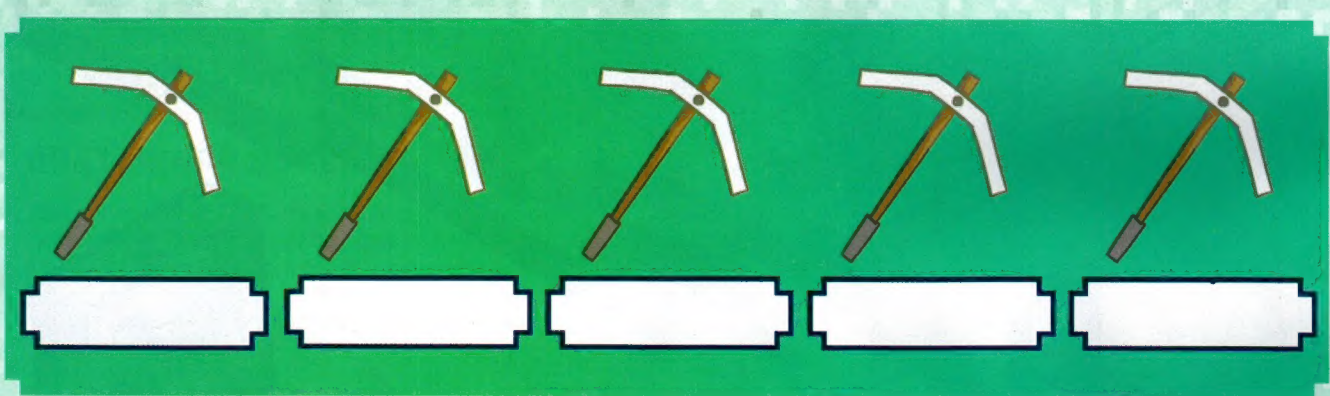
1

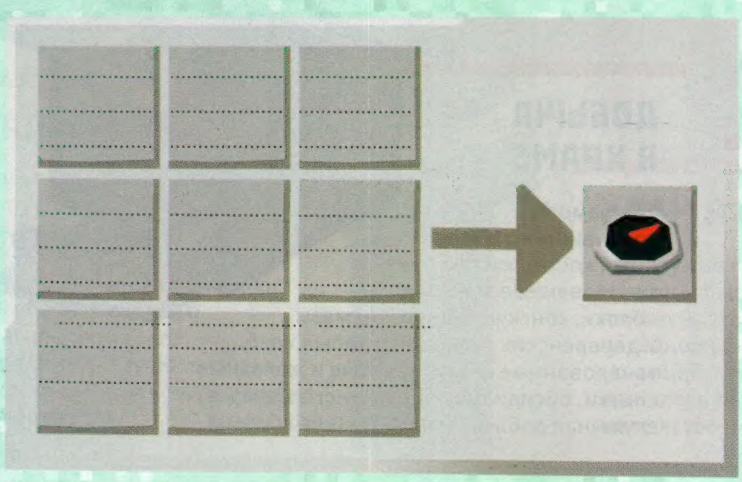
Соедини каждое высказывание с подходящим числом.

256	Количество слотов для предметов в инвентаре в режиме выживания.
8	Максимальное число одинаковых предметов в одном слоте инвентаря.
64	Если размер Нижнего мира равен 1, то размер Верхнего мира равен...
27	На какую максимальную высоту может быть установлен блок?
300	Количество режимов игры «Майнкрафт».
4	Именно столько типов блоков существует в игре.

2

Кирка, нарисованная слева, сделана из наименее прочного материала. Кирка, нарисованная справа, — из самого прочного материала. Зная это, подпиши, из какого материала изготовлены остальные кирки, и закрась каждую из них соответствующим цветом.





3

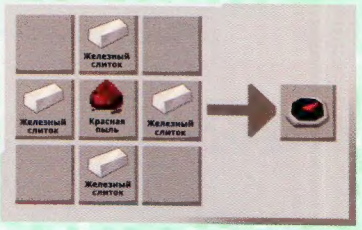
Тебе нужно создать компас, чтобы не заблудиться! Нарисуй нужные элементы в подходящих слотах. Тебе понадобятся 4 железных слитка и красная пыль.

1

256	Количество слотов для предметов в инвентаре в режиме выживания.
8	Максимальное число одинаковых предметов в одном слоте инвентаря.
64	Если размер Нижнего мира равен 1, то размер Верхнего мира равен...
27	На какую максимальную высоту может быть установлен блок?
300	Количество режимов игры «Майнкрафт».
4	Именно столько типов блоков существует в игре.

2

3



4

h Сравни два рисунка и найди 6 отличий между ними.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971*** А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 127 РУБЛЕЙ* ЗА НОМЕР!

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2022 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» № 5 (26) сентябрь 2022. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д. Дата печати (производства): 09.2022. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.

EAC